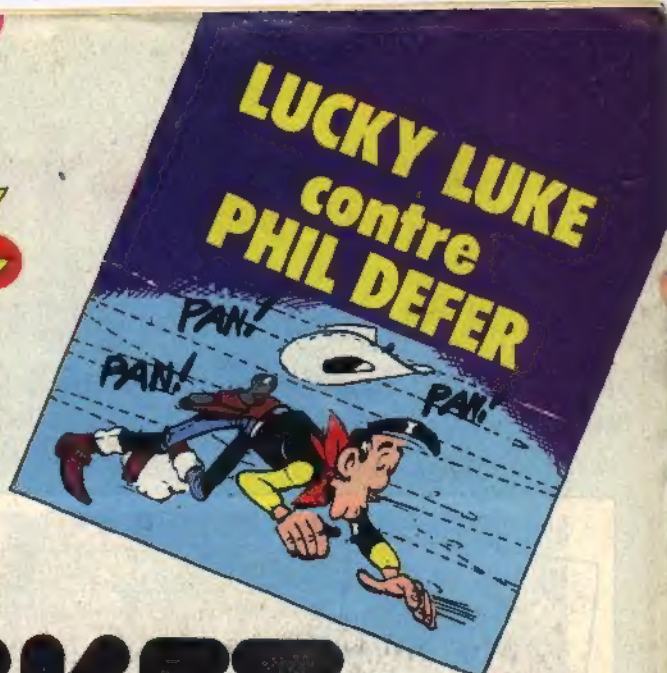


Pif

GADGET
627



LE BASKET DE POCHE

ton
gadget



**GAGNE
UN
MAGNETOSCOPE**
Pages 50 et 51



HEBDOMADAIRE 37^e ANNÉE 6,50 F TTC - TVA 4 % Algérie 4,20 DA, Belgique 45 FB,
Canada \$ 1,25, Espagne 125 PTAS, Haïti 7 G, Italie 1800 L, Maroc 5 DH,
Suisse 3 FS, Tahiti 180 CFP, 325 CFA, Tunisie 500 Millimes, Madagascar 420 FMG, 1985

M 2806 - 627 - 6,50 F

Ton gadget

Le basket de poche

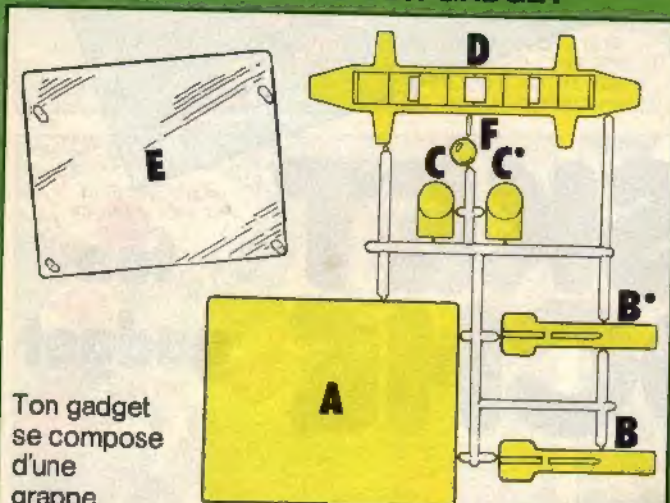
Un jeu d'adresse

Pratique, ton gadget de poche. Pas besoin de terrain, de paniers et d'arbitre pour jouer au

basket, un peu d'adresse suffit. Tu peux même jouer tout seul, la main gauche contre la main droite... Et que la meilleure gagne !

Pif

MONTAGE DE TON GADGET

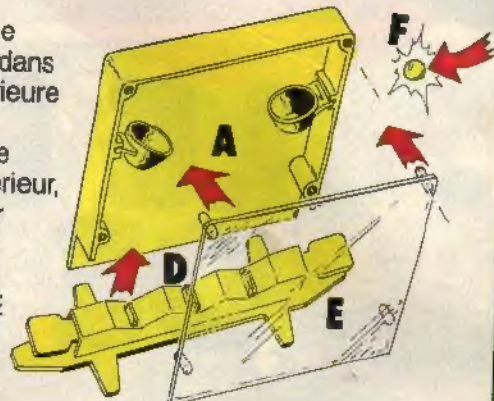


Ton gadget se compose d'une grappe

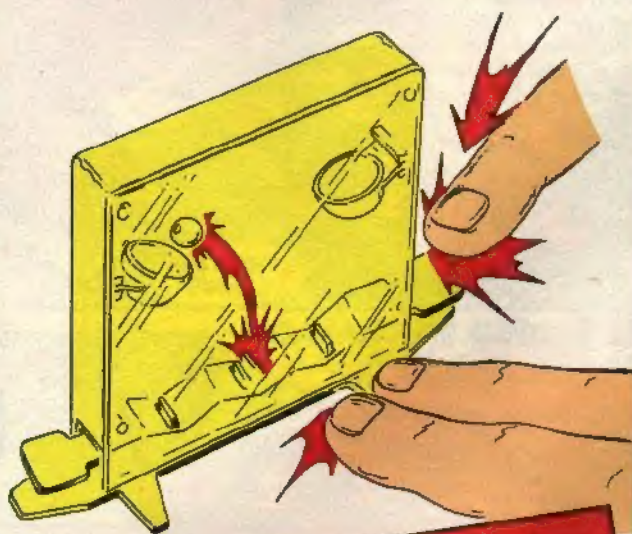
comportant : Un cadre support des paniers A - Deux touches B et B' - Deux paniers C et C' - Un support D - Le couvercle E et la balle F.

Dégrappe soigneusement les diverses parties à l'aide d'une paire de ciseaux. Lime tous les points d'attache.

Mets en place le support D dans la partie inférieure du cadre A. Ensuite, place la balle à l'intérieur, avant de fixer le couvercle en plastique transparent E sur le cadre (attention ! ne casse pas les petits picots).



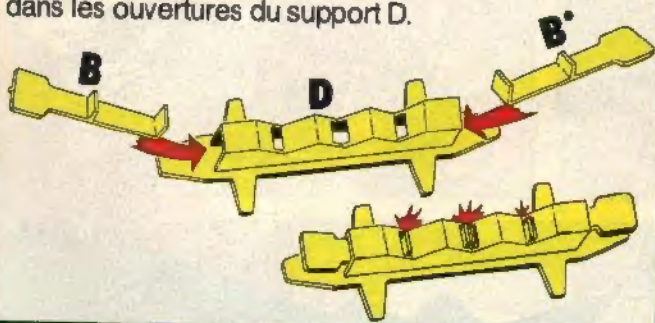
Ton basket de poche est prêt. A toi de jouer !



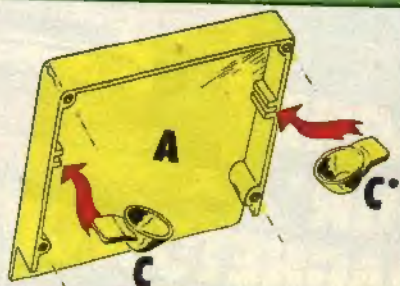
REGLE DU JEU

Le joueur qui marque un panier du milieu du terrain gagne 1 point ; celui qui réussit à marquer depuis son camp gagne 2 points.

Glisse les deux touches B et B' dans les ouvertures du support D.



Fixe les deux paniers C et C' dans les fentes du cadre A.



Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.



FAUT-IL ETRE GRAND POUR JOUER AU BASKET?

J'ai rencontré Pierre Dao, entraîneur de l'équipe de France de basket-ball, et je lui ai posé quelques questions.

ON A TOUJOURS BESOIN DES PLUS PETITS!

Est-ce qu'il faut être grand pour jouer au basket?

Plus on est grand et plus il est facile de mettre le ballon dans le panier... C'est l'image typique que l'on donne de ce sport, mais elle n'est pas juste. S'il faut des grands, il faut aussi des petits. Toutes les équipes prestigieuses ont des joueurs très grands et des joueurs plus petits...

Pourtant, c'est un sport de grands?

Le basket est en effet le sport privilégié des grands. Les enfants très grands font souvent des complexes à cause de leur taille. Et bien, au basket, ils se retrouvent avec d'autres garçons ou filles aussi grands qu'eux. Leur taille devient alors « normale », et même un avantage!

Et s'il n'y a que des grands dans une équipe?

Alors, le jeu devient plus lent, moins spectaculaire. Ce n'est plus tout à fait le basket. Une équipe est une mini-société où les grands et les petits se complètent. Mais il ne faut pas entendre par là que les petits sont la tête et les grands les jambes. Chez les bons joueurs, tout le monde a de la tête... et des jambes!

A quoi servent donc les petits?

Les grands jouent sous les paniers et sont chargés de marquer et de récupérer le ballon. Les petits construisent le jeu pour démarquer les grands, et jouent donc plus loin des paniers. C'est cette coopération qui donne les bonnes équipes. Chacun a un rôle précis et tous les postes sont importants. S'il manque un grand pivot (*), ou s'il manque un joueur plus petit et bon distributeur de jeu, l'équipe ne tourne pas bien. On a donc toujours besoin de petits joueurs!

Pivot: grand joueur qui joue très souvent sous les paniers. Les autres tournent autour de lui comme autour d'un pivot.



PHOTOS PRESSE SPORT

LES FUTURS GRANDS DE L'ÉQUIPE DE FRANCE

A gauche, Pascal Peudevin, 17 ans, 2,11 m.

A droite, Patrick Grandhomme (le bien nommé), 18 ans et 2,10 m.

Ces deux géants font partie de la petite troupe de jeunes basketteurs que la Fédération Française de Basket-Ball recrute pour l'équipe de France.

Seront-ils un jour d'excellents joueurs? Seront-ils au-dessus du panier?

« C'est une question d'entraînement et de talent, déclare Pierre Dao l'entraîneur. Nous ne recherchons pas des phénomènes de cirque mais de véritables athlètes. Le basket français a besoin de bons joueurs grands. Les petits, on les a déjà! » Il ne suffit donc pas d'être grand pour être un « grand » joueur!!!

Réponses à tout

Bleu, Blanc, Rock français

J'aime bien la musique Rock. Je connais Trust, Starshooter, Téléphone, Marquis de Sade et Taxi-girl. Peux-tu me dire s'il y a d'autres groupes Rock en France... et si oui, combien y en a-t-il?

Muriel Giordano
Nîmes

Ce n'est pas facile de te répondre avec précision. En effet, le Rock français est relativement récent puisque les premiers groupes apparurent il y a moins de 4 ans.

Il y a peu de temps, une station de radio a lancé un appel: « Vous êtes un groupe Rock français? Alors, envoyez vos cassettes! »

En quinze jours, deux cents cassettes parvinrent

à la station. Ce qui peut signifier qu'il y a au moins deux cents groupes Rock en France. Parmi les plus connus que tu n'as pas cités, il y a: Diézel, Bijou, Elli et Jacno, Edith Nylon, 12° 5, Lili Drop, Mistral, Elixir, Alligators, Mathématiques Modernes, Rock and Roller, Tokow Boys, Pieds joints, et tant d'autres...

Il en naît tous les jours ou presque, mais certains ont une vie éphémère...

Pif

Une hirondelle ne fait pas le printemps?

Peux-tu m'expliquer pourquoi on dit qu'une hirondelle ne fait pas le printemps?

Jean-Jacques Valentré.
St-Pierre-des-Corps.



Il s'agit d'un vieux proverbe que l'on retrouve dans presque toutes les langues et pays européens. On l'emploie pour signifier qu'on ne peut pas, à partir d'un fait isolé, tirer une conséquence générale. Les hirondelles qui migrent vers l'Afrique au début de l'hiver, reviennent en France au printemps. Mais si une seule revient, le printemps n'est pas pour demain. Hélas!

Pif

Change pas d'eau

Le bocal de mes Artémia commence à sentir un peu,

qu'est-ce que je dois faire; est-ce que je peux en changer l'eau?

Guillaume Barrois,
Livourne.

Dans un premier temps, il te faut procéder au nettoyage du bocal en enlevant les impuretés avec une petite brosse. Quant à changer l'eau, cela est très aléatoire, car les Artémia se sont adaptées à leur milieu. Les en changer revient à les faire mourir. Mais si l'environnement devient intenable, voilà ce que tu peux tenter: Reconstitue un mélange sel/eau (en forçant légèrement sur le sel) comme tu l'as fait la première fois. Ensuite, repêche avec une cuillère quelques-unes des plus grosses Artémia et mets-les dans le nouveau bocal. Si, au bout de 24 h, la transplantation a réussi, tu peux poursuivre; sinon, modifie le mélange eau/sel.

Pif

Un air de faux dur

J'ai regardé une Artémia au microscope, et c'est bizarre... j'ai comme l'impression qu'elle n'a pas de peau. Alors?!

Mireille Mérobian,
Toul.

L'Artémia salina n'est pas un bébé-poisson, c'est un bébé-crevette, c'est-à-dire qu'elle ne possède pas de squelette. Les crustacés doivent leur rigidité à une enveloppe qui peut devenir



Suite p. 6

« Jugement condamnant la Société EDITIONS VAILLANT, editrice de l'hebdomadaire PIF-GADGET, pour contrefaçon de dessins originaux de Jacques CARELMAN. »

« Le Tribunal dit qu'en reproduisant sans autorisation, dans le numéro 471 de l'hebdomadaire PIF-GADGET paru à la fin du mois de mars 1978 et édité par la Société EDITIONS VAILLANT, 3 dessins d'une fourchette à spaghetti, d'un landau télévision et d'un parapluie familial, et en distribuant à ses lecteurs un gadget représentant le dessin de la fourchette à spaghetti, la Société EDITIONS VAILLANT a contrefait 3 dessins originaux dont Jacques CARELMAN est l'auteur, et qui avaient été publiés dans son ouvrage paru sous le titre: « Catalogue des Objets Introuvables », aux Editions André BALLAND en 1969, et sous le même titre en 1975, dans la collection des Livres de Poche.

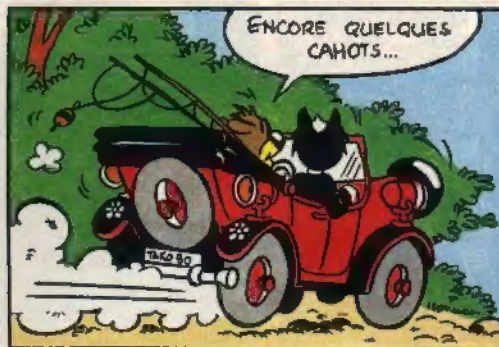
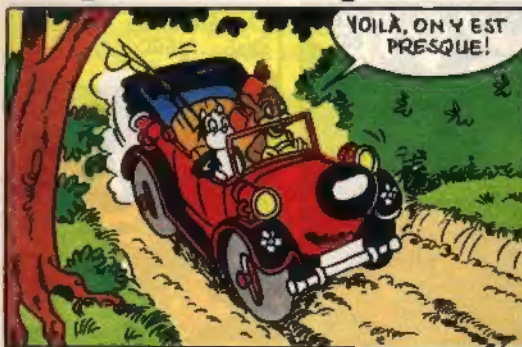
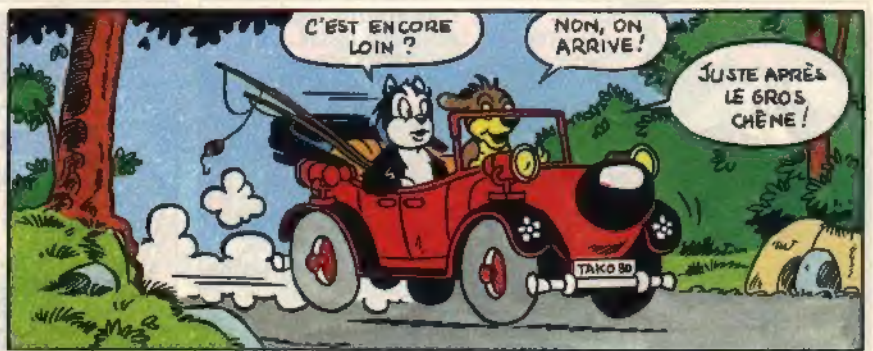
Condamne en conséquence la Société EDITIONS VAILLANT à payer à Jacques CARELMAN la somme de 50000 F, à titre de dommages-intérêts.

Ce jugement a été confirmé intégralement par un arrêt de la Cour d'Appel de Paris en date du 17 octobre 1980, qui a condamné en outre la Société des EDITIONS VAILLANT à payer à Monsieur CARELMAN une somme de 5000 F au titre des dispositions de l'article 700 du nouveau code de procédure civile.

Pour publication. Maître CECCARELLI, Avocat. »

Pif

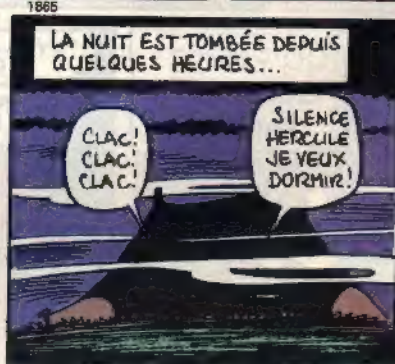
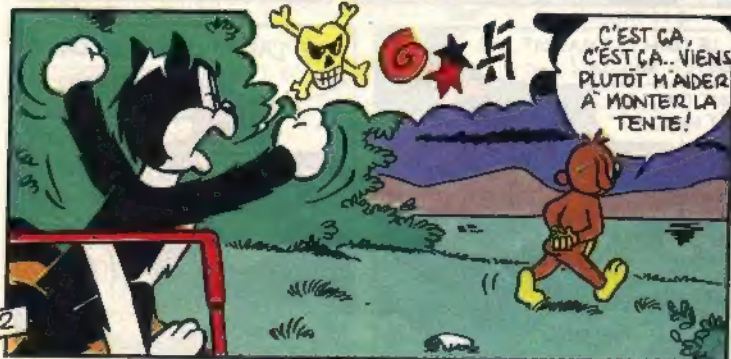
La partie de pêche



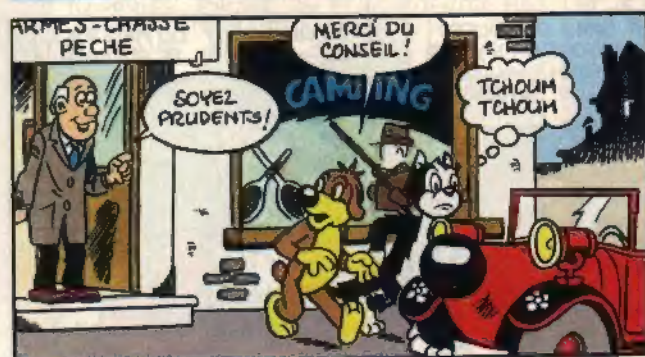
D'APRÈS C. ARNAL

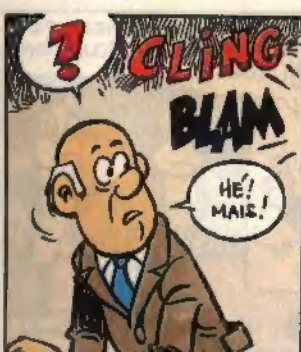
SCÉNARIO : CORTEGGIANI

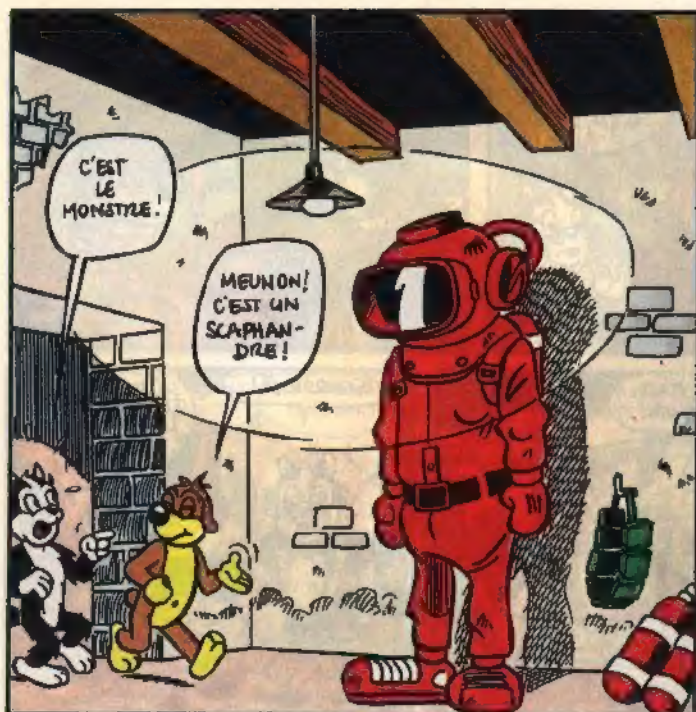
DESSINS : J. CANCER













FIN.

RESULTAT DU JEU "ICI ON GAGNE" DES VEDETTES

• Le chanteur-mystère à trouver était
Pierre Perret

• La liste de préférence établie d'après toutes les réponses que nous avons reçues était :

11 (J. Halliday), 10 (K. Cheryl), 21 (M. Sardo), 1 (Renaud), 20 (C. Goya), 26 (J. Travolta), 5 (G. Lenorman), 22 (Sheila), 18 (H. Vilard), 8 (Y. Duteil), 12 (Carlos), 24 (A. Cordy), 4 (D. Balavoine), 7 (F. Cabrel), 25 (Jairo), 13 (Dave), 6 (A. Souchon), 30 (P. Perret), 17 (P. Bertrand), 2 (Ringo), 28 (S. Vartan), 16 (L. Voulzy), 14 (S. Lama), 19 (F. Sinatra), 3 (M. Polnareff), 9 (P. Juvet), 29 (Adamo), 27 (S. Distel), 15 (N. Mouskouri), 23 (M. Delpech).

• Les 50 jeux "Paint-a-scene" ont été gagnés par :

Véronique Bacquet - Essey-les-Nancy ; Yves Beauverger - Sotteville-les-Rouen ; Laurent Boistard - Saint-Ouen-l'Aumône ; Laurent Bouton - Longpré-les-Corps-Saints ; Olivier Braunesen - Steinbach ; Christian Brunet - Toulon ; J.-R. Buecher - Strasbourg ; Sophie Calmel - Sens ; M.-N. Claire - Le Tréport ; Noël Crespel - Broons ; Xavier Fabre - Ivry ; Jean Florent - Nantes ; François Gaglio - Tende ; Christophe Gaucher - Ermont ; Valérie Gaxotte - Neufchâteau ; Jacques Giral - Paris ; Eric Girot - Dieppe ; Marie Gorce - Blacons ; Stéphane Guella - Ringy ; Christine Guglielmi - Stains ; Philippe Guipain - Champniers ; Patrice Illes - Paris ; Gérard Jammes - Lyon ; Willy Laguiliez - Samer ; Michel Lambert

- Arcueil ; Jean-Jacques Landrieux - Narbonne ; Joël Laperruque - Les Chauvins ; Gérard Larriven - Le Havre ; Nathalie Leduc - Bordeaux ; Hervé Malattia - Thenisy ; Michel Manolios - Eaubonne ; Yannick Moreau - Nantes ; Marc Pain - Lyon ; Laurent Pape - Besançon ; Stéphane Paris - Vierzon ; Daniel Paumard - Orsay ; Christian Pic - Le Cendre ; Christian Pinault - Saint-Viatre ; Fabrice Prioret - La Roche-sur-Foron ; Sylvie Prouet - Dijon ; Alain Pujol - Sucy ; Eric Quenton - Yerres ; Cécile Rives-Lamblard - Lacapelle-Bagnac ; Denis Sabonadière - Aix-en-Provence ; Fabrice Saladin - Vitry-sur-Seine ; Philippe Schmitt - Pont du Château ; Bruno Tassan - Puillon ; Philippe Treffot - Corbas ; Gilles Vera - Lamotte ; Emmanuel Wille - Longue-nesse

LA PREMIÈRE DU TOUR DE LA T

Cinq Anglais têtus - Don Cameron, le constructeur de ce fantastique ballon et ses compagnons - tentent un exploit extraordinaire : faire le tour du Monde en ballon libre à 13 000 mètres d'altitude ! La durée du voyage est de 20 jours, à une moyenne de 160 km/h. Cette tentative comporte beaucoup de risques. Ils le savent, mais au principe ils ont tout prévu. J'ai rencontré Don Cameron, et il m'a dit : "Les orages, les tempêtes, on s'en débrouille. Mais il y a un danger : les incendies. On a prévu des extincteurs pour les cas où il y en aurait."

Don Cameron, le constructeur du ballon, a prévu des extincteurs pour les cas où il y en aurait.

EMPORTÉ P

Soudain, la lumière rouge du tableau de bord se met à clignoter.

- Nous descendons de trop ! s'écrie Peter.

- C'est la turbine à air chaud qui est en panne ! Il faut absolument sortir pour réparer...

Don Cameron sait qu'à tout moment le ballon peut se fracasser sur un des sommets de l'Himalaya.

- Je vais sortir ! propose-t-il en enfilant sa combinaison chaude.

- Je vais avec toi... Eh ! N'oublie pas ton masque à oxygène ! plaisante Peter.

Les courants soufflent à 180 km/h.

Cela fait presque 15 jours que les 5 aéroliers anglais flottent ainsi au gré des Jet-Streams. Ces courants d'air de 180 km/h les ont propulsés tout autour de la Terre. Depuis Hong-Kong, ils ont successivement survolé l'océan Pacifique,

LA TENTATIVE DIRE EN BALLON.

La dernière grande aventure.

Cela paraît presque incroyable. Entre 1873 et 1978, dix-neuf ballons ont tenté la "simple" traversée de l'Atlantique Nord. Un seul a réussi ! le 17 août 1978. Après 137 heures et 5 minutes de vol, le "Double Eagle II" venait de se poser dans un champ de Normandie. Le récit qu'en firent les trois aéroliers américains a de quoi terrifier les plus audacieux. Et pourtant, Don Cameron et ses compagnons veulent faire six fois plus de chemin ! Par quel miracle cela va-t-il être possible ?

Grâce à un ballon, "Innovation". C'est à la fois un ballon à gaz (hélium) et une montgolfière (air chaud), ce qui lui permet de

conserver une altitude à peu près stable.

Grâce à la nacelle pressurisée où les hommes seront à l'abri.

Grâce à cinq hommes courageux et prudents.

En cas d'accident grave, le ballon peut se déchirer pour se transformer en parachute géant. Bien que la tentative soit prévue pour être accomplie en 15 ou 20 jours, ils emporteront plus de 4 semaines de vivres... on ne sait jamais ! S'ils réussissent, ils rejoindront dans l'histoire d'autres héros tels que : Peary (victoire sur le pôle Nord), Lindbergh (traversée de l'Atlantique en avion) et Sir Hillary (conquête de l'Everest).

R LE VENT...

L'Amérique du Nord et l'océan Atlantique. Leurs ennemis ont véritablement commencé lorsqu'il a fallu se glisser au-dessus des sommets himalayens. Ils sont d'abord contraints de monter très haut pour éviter un terrible orage. Puis, la température de - 60 °C régnant à cette altitude endommage certains appareils extérieurs. Une bourrasque de l'ordre de 580 km/h les fait ensuite dévier de leur route. Et voilà maintenant que la turbine à air chaud, qui seule peut les faire remonter, vient de tomber en panne ! Et les montagnes géantes sont là !...

Sauvés de justesse.

La trappe du plafond de la nacelle s'ouvre lentement. Le froid s'engouffre, coupant comme un rasoir. Don Cameron est obligé de retenir son masque à oxygène que la violence du vent menace de lui arracher. Le voilà dehors, petit homme

perdu sous l'énorme masse givrée du ballon. S'arc-boutant pour lutter contre la puissance des rafales, il s'approche de la turbine. Tout à coup, son pied droit dérape sur une plaque de glace. Désespérément il s'accroche à la rambarde. Mais le vent l'entraîne inexorablement. Peter Bohanna, qui sort de la trappe au même instant, n'a que le temps de le rattraper par la jambe. Une seconde plus tard, et c'était la chute ! une chute sans fin vers l'éternité glacée, vers... la mort !

Plus haut que l'Everest.

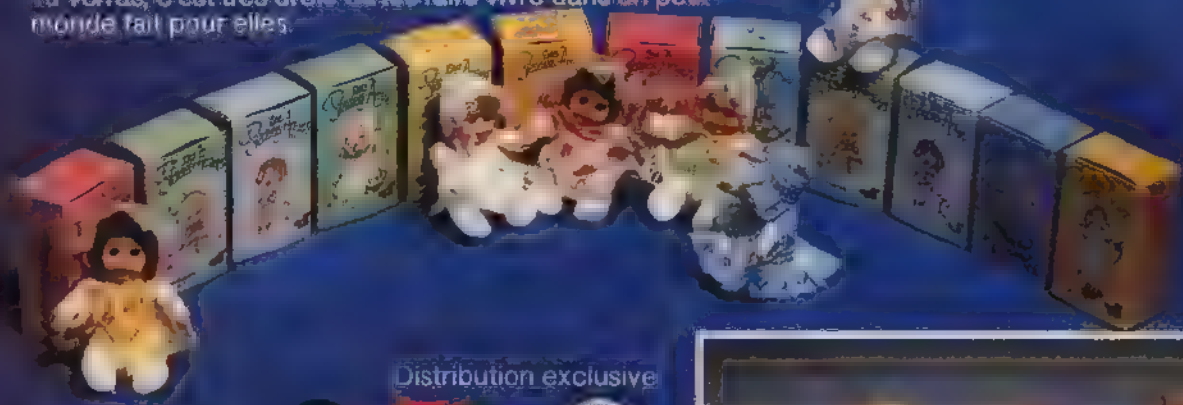
Heureusement, le pire est évité. Et les deux hommes réussissent à redémarrer la turbine. Il était temps ! L'altimètre indique 9 000 m. L'Everest est quelque part en dessous des nuages, et ses 8 880 m guettent les héros de la dernière grande aventure humaine.



1. Valve d'échappement de gaz
2. Panneau déchirable pour dégonfler le ballon à l'atterrissage
3. Hélium
4. Air chaud
5. Nacelle

Découvre de nouvelles petites amies

Et commence vite la collection. Elles sont douze et ont chacune leur personnalité. Désormais tu peux les coucher dans leur lit de bois, les asseoir sur une chaise comme celle de ton petit frère, les promener dans leur poussette et les faire jouer sur leur cheval à bascule. Tu verras, c'est très drôle de les faire vivre dans un petit monde fait pour elles.



Distribution exclusive



En joignant une enveloppe timbrée pour la liste des magasins.
Les meubles et les poupées sont vendus séparément.

EN AVANT !!!

série 600

série 4000

série 100

série 50

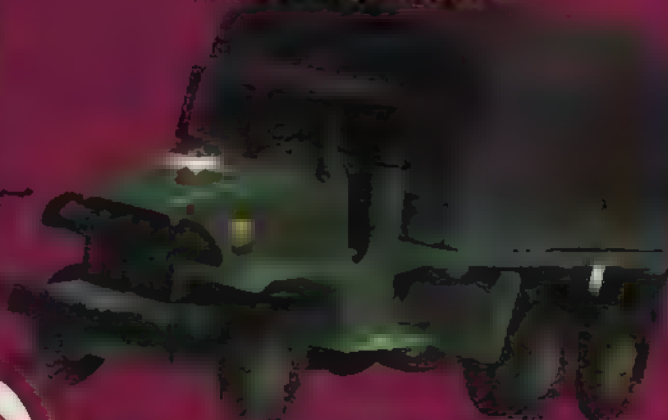


Des maquettes pour jouer à monter sans collage.

Echelle des soldats 1/86



Collection des armées et engins de la 2^e guerre mondiale à un tout petit prix.

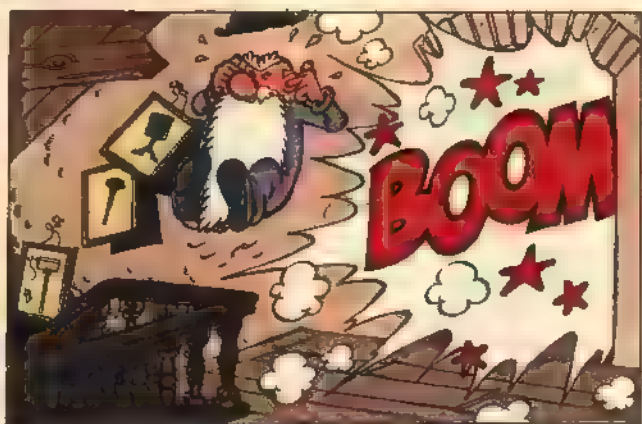
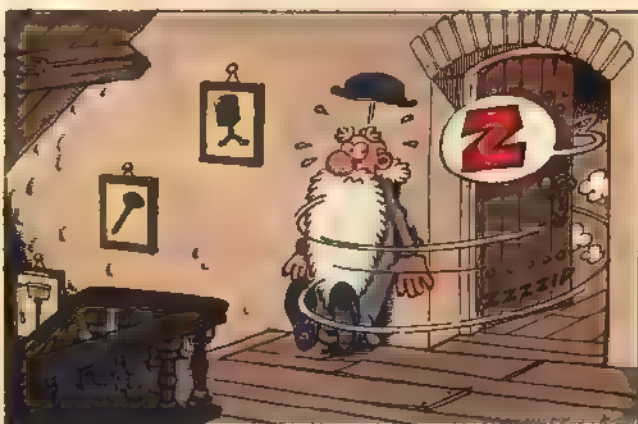
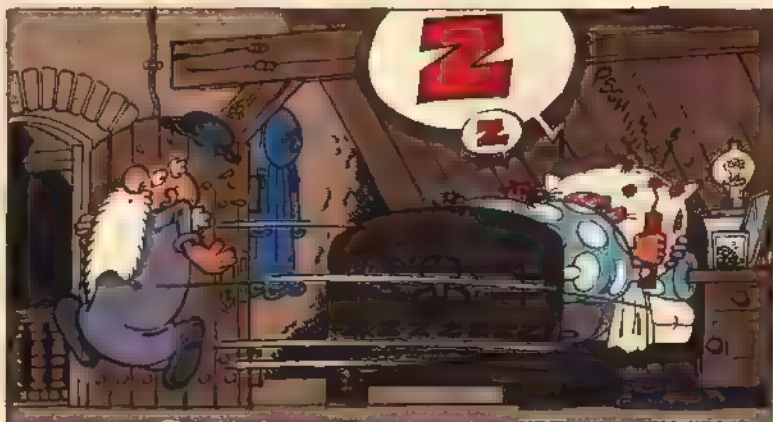
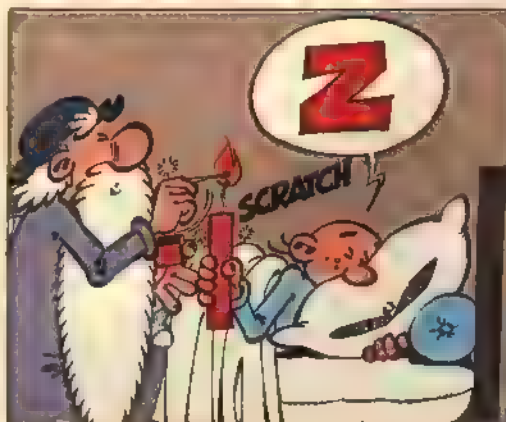
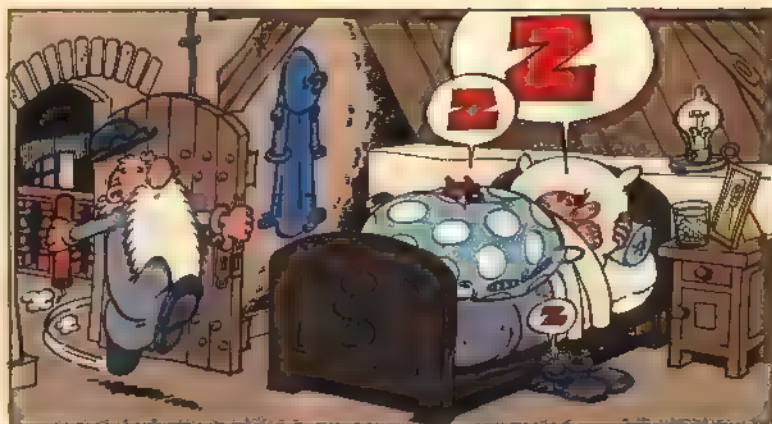


ONTOS

en joignant une enveloppe timbrée pour recevoir la liste des magasins.

R.A.S ? Si D.C.A

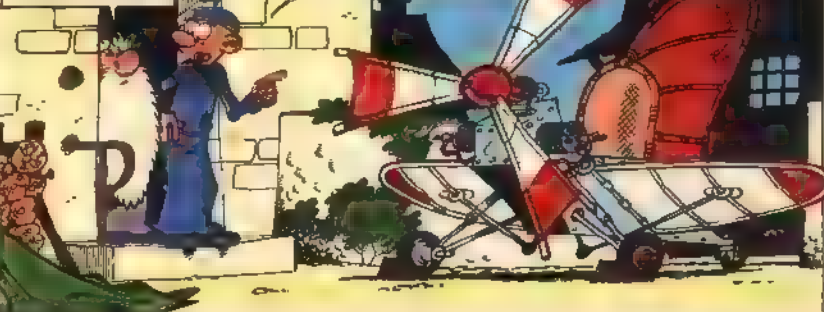
LÉONARD

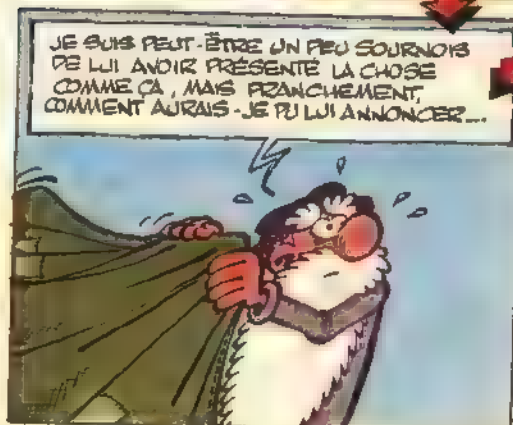
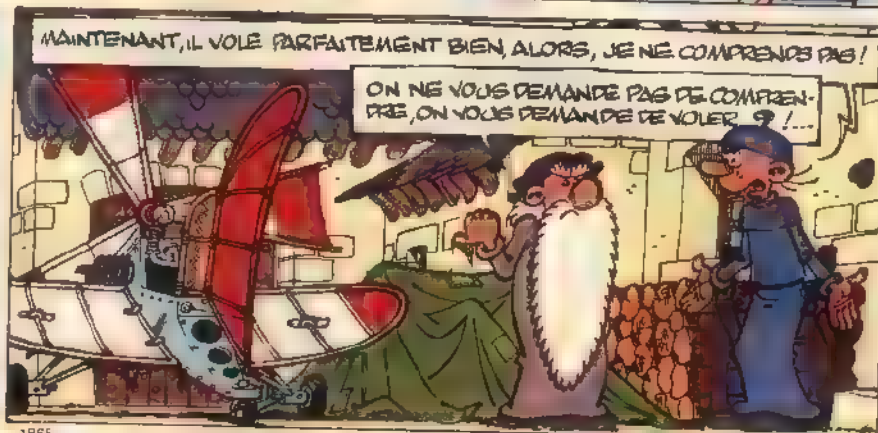
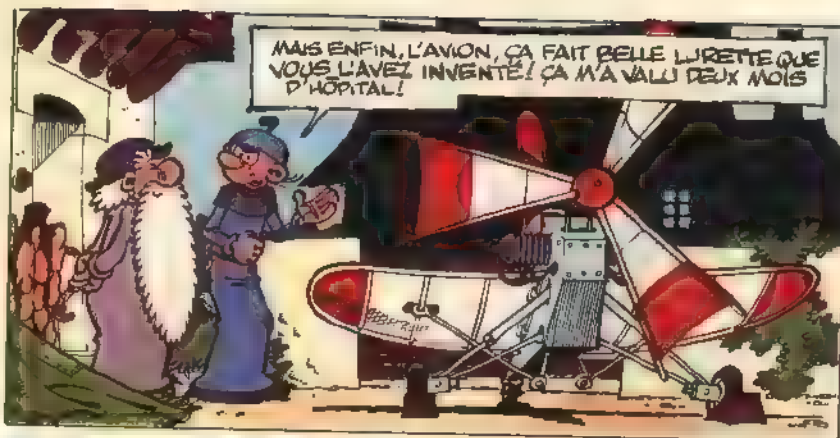


NE DITES RIEN... LAISSEZ-MOI DEVINER... VOUS AVEZ BESOIN DE MON CONCOURS POUR EFFAYER UNE NOUVELLE INVENTION!



HE!... NE ME DITES PAS QUE C'EST ÇA QUE EN QUELQUE SORTE, SI!...







LE CERVEAU

Triomino - Jeux Interlude - Jeu de domino qui exige tactique et observation. Prix : environ 58,00 francs. Crayon à mine - Marque Conté - Prix : environ 4,00 francs.

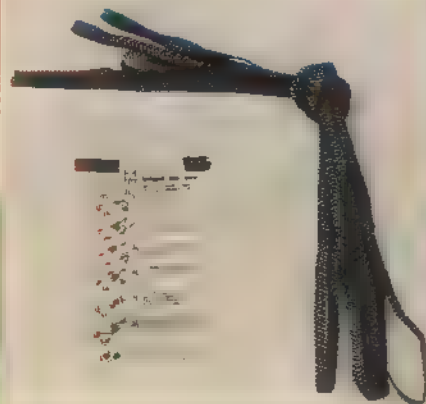
DÉMONIAQUE

« Le diable sauteur », Jeux Interlude. A tour de rôle un joueur cache les dés. L'autre joueur les fait sauter en évitant de tirer le diable. Prix : environ 58,00 francs.



TOUTES À L'HEURE

Montre - Décor : les joueurs de foot - Marque Jaz - Prix : environ 175,00 francs. La montre de Lucky Luke - Marque Kelton - Prix : environ 130,00 francs. Montre-factice, pour les garçons - Marque Esko - Prix : environ 8,00 francs.



PAS TOC!

Elast-twist. Un super jeu d'élastique avec mode d'emploi. Prix : environ 6,00 francs.



LA PLANQUE

Boîte cylindrique en métal - Pratique pour les... bonbons - Prix : environ 10,00 francs - Prisunk.



POUSSE!

Mini-serre d'appartement. Des plantes qui poussent en 15 jours. Prix : environ 37,00 francs - Florélites Clause.



SALUT L'ARTISTE!

« Voyage dans un tableau ». La découverte de l'histoire d'un tableau - Collection Musée en herbe - Éditions Casterman - Prix : environ 35,00 francs.

ÇA BAIGNE

Éponge pour le bain avec petite poupée sirène - Miro - Prix : environ 20,00 francs. Animaux mécaniques pour jouer dans son bain - Meccano - La pièce : 8,00 francs.



LA CLASSE...

Chaussures de sport en nylon et daim - Prix : environ 80,00 francs - Sweet Shirt en molleton - Chiffre cousu - Prix : environ 74,00 francs - Aux Trois Suisses. Clé à crampons pour chaussures de foot - Prix : environ 2,50 francs - Adidas.





**RENDEZ-VOUS
LE SAMEDI A 15 H 25
SUR T.F. 1.**

**YOUPI!
ARCHIBALD
COMMENCE SES VOYAGES
EXTRAORDINAIRES.**

L'IRRÉSISTIBLE
LE MAGICHEN

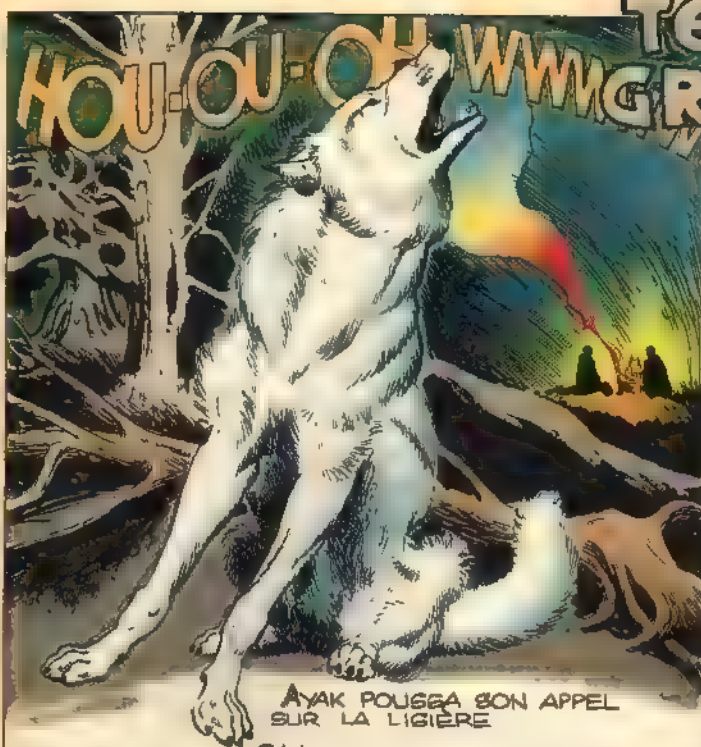
Que Barbe Fumante, Alchigor, Al Sparadrap et leurs semblables prennent garde! Archibald le Magichien leur fera retrouver les couleurs de la santé tous les samedis après-midi sur TF1. Il y aura plein d'aventures, plein de suspense.



**DU RIRE
A EN PERDRE
LA BOULE!**

**LE NOUVEAU SPÉCIAL COMIQUE
7 F CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX**

HOU-OU-OU WWW TÊTE GRISE



AYAK

TOM RYAN EN AVAIT PRIS SON PARTI



IL N'Y A RIEN À DIRE... LE LOUP BLANC L'A PRISE EN AMITIE.

AYAK POUSSA SON APPEL SUR LA LIGIÈRE C'ÉTAIT COMME UN SIGNAL QUI RAMENAIT VERS LUI LA FILLE-DES-HOMMES. LE FEU DU CAMPEMENT ROUGEYAIT DANS LA NUIT CLAIRE.



WA-SHA LAUSSA LES ÉPAULES

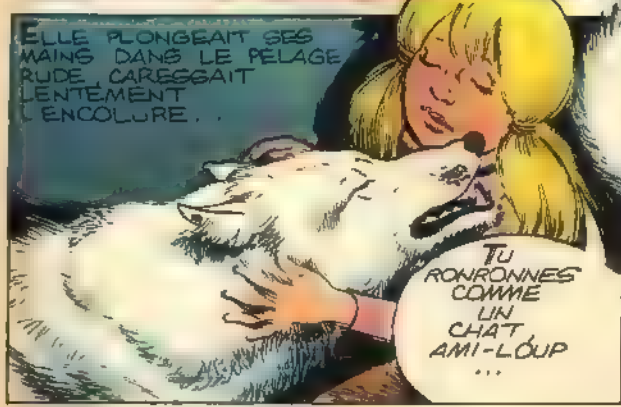
LA PETITE FEMME A JETÉ UN SORT AU GRAND LOUP



ET C'ÉTAIT TOUJOURS LE MÊME ELAN D'AYAK VERS LA FILLE-DES-HOMMES

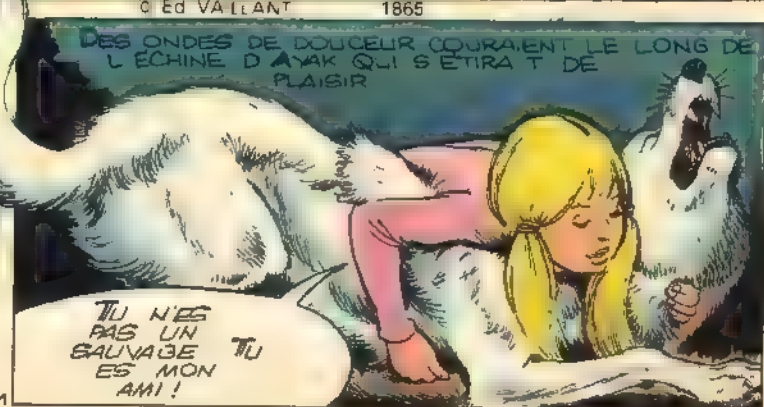
AMI-LOUP! MON BEAU GRAND LOUP!

© Ed VALLANT 1865



ELLE PLONGEAIT SES MAINS DANS LE PELAGE RUDE, CARÉSSAIT LENTEMENT L'ENCOLURE...

TU RONRONNES COMME UN CHAT AMI-LOUP...



DES ONDES DE DOUCEUR COURaient LE LONG DE L'ÉCHINE D'AYAK QUI S'ETIRA T DE PLAISIR

TU N'ES PAS UN SAUVAGE TU ES MON AMI!

TEXTE : J. OLLIVIER

DESSIN : E. COELHO.

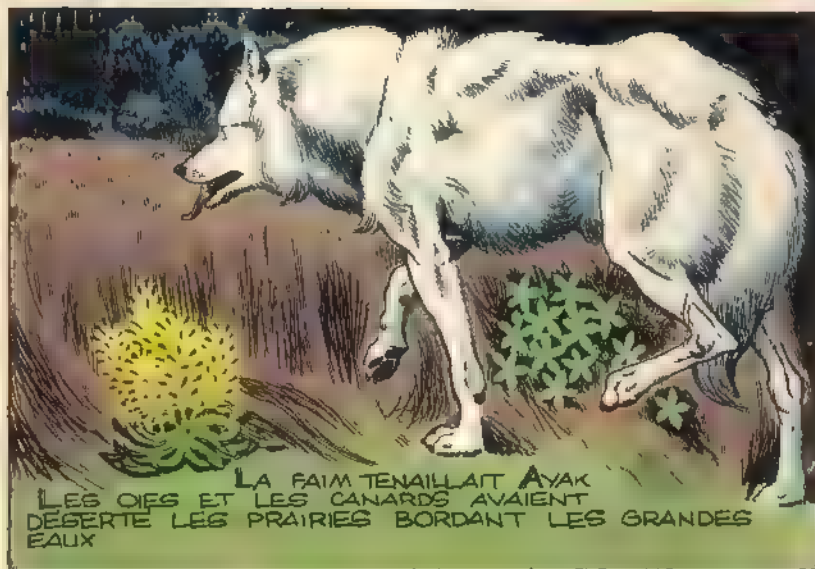


ET IL FALLAIT QUE TOM RYAN APPELÂT SA FILLE POUR QU'ELLE RENTRE AU CAMPEMENT.

ANN, C'EST L'HEURE DE DORMIR.



C'EST L'HEURE AUSSI OÙ LE LOUP PART CHASSER SES PROIES



LA FAIM TENAILLAIT AYAK
LES OIES ET LES CANARDS AVAIENT
DÉSERTÉ LES PRAIRIES BORDANT LES GRANDES
EAUX



LES RAVINS OÙ GÎENT
LES LIÈVRES DEMEURAIENT
DÉSERTS
MAIS LA FAIM LE POUSSAIT
TOUJOURS.



AU LOIN, D'AUTRES LOUPS EN
CHASSE HURLAIENT

IL DEVINAIT AUSSI QUE CEUX-
LÀ AVAIENT LE VENTRE CREUX
RAGEUR, OBSTINÉ, IL
POURSUIVAIT SA QUÊTE, MAIS
LA NUIT ÉTAIT VIDE...
RIEN...



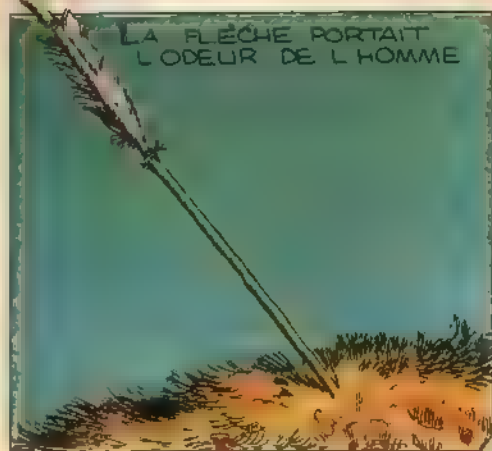
IL MANQUA DE PEU
UN ÉCUREUIL OCCUPE À
DÉTERRER DES GRAINES



IL TRAVERSA UN BOIS DE
BOULEAUX SUR UNE PENTE
ET BRUSQUEMENT L'ŒIL
PARVINT, SUBTILE ET CHAÛDE



LE DAIM ÉTAIT
TOMBE AU PIED D'UN ARBRE APRÈS UNE
LONGUE LUTTE AVEC LA MORT.
LA FLÈCHE QUI LUI PERÇAIT LE FLANC AVAIT PEU À PEU FAIT
SON ŒUVRE



LA FLÈCHE PORTAIT
L'ODEUR DE L'HOMME



IL BONDISSAIT SUR LA PROIE
OFFERTE QUAND IL DEVINA
LA PRÉSENCE ENNEMIE

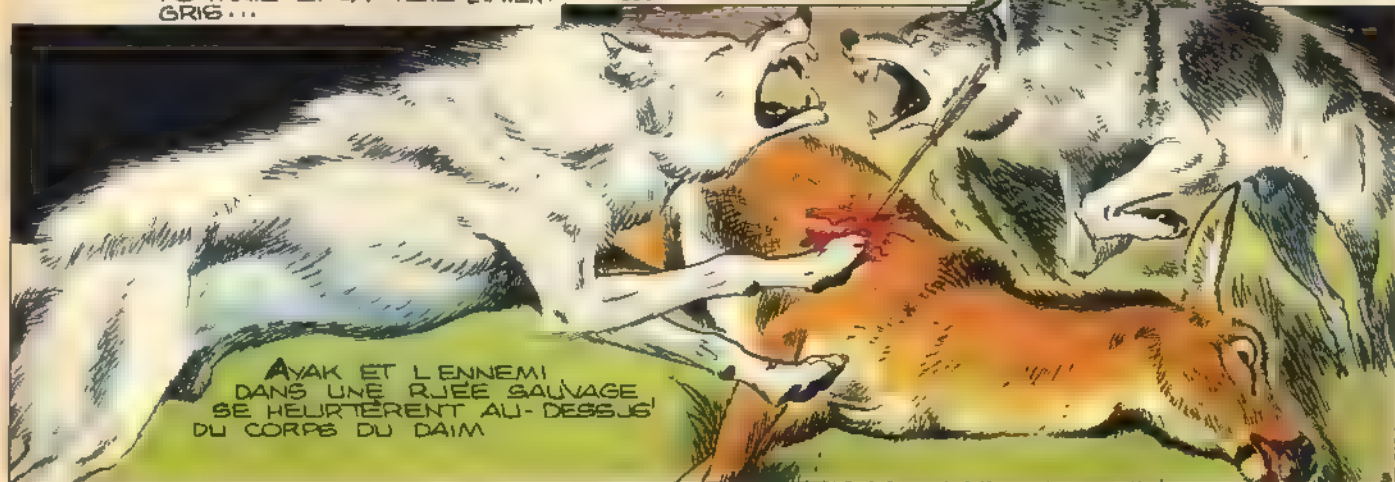


UN AUTRE LOUP
SURGISSAIT DE L'OM-
BRE UN LOUP BLANC
DE LA VIEILLE RACE DU
NORD PATTES BLANCHES
CORPS BLANC... SEULS LE
POITRAIL ET LA TÊTE ÉTAIENT
GRIS...

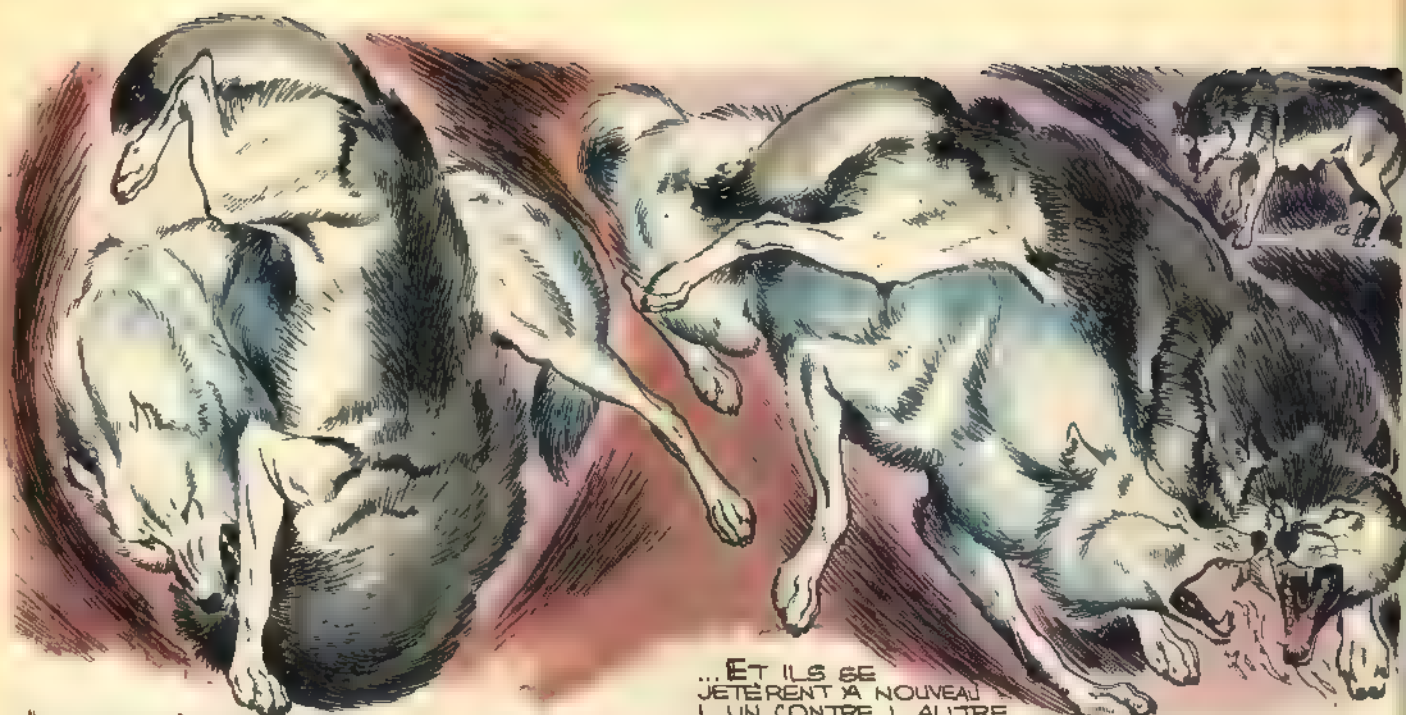


UNE LOUVE LE
GUINAIT, HAUTE SUR
PATTES MI-BLANCHE,
MI-GRISE.
ELLE AUSSI PLUS FORTE
QUE LES FEMELLES COMMUNES

1865



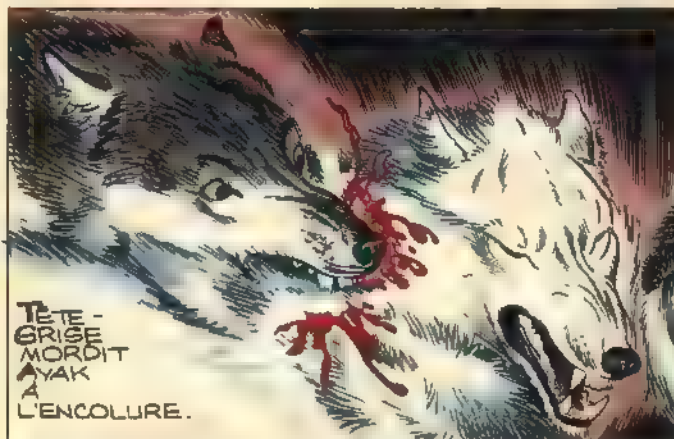
AYAK ET L'ENNEMI
DANS UNE RUÉE SAUVAGE
SE HEURTÈRENT AU-DESSUS
DU CORPS DU DAIM



ILS ROULÈRENT SUR LE SOL, ET UNE FUREUR ÉGALE SOULEVAIT LEURS FLANCS

...ET ILS SE JETÈRENT À NOUVEAU L'UN CONTRE L'AUTRE, COMME DES FRÈRES ENRAGÉS.

LA LOUVE, MALGRÉ LA FAIM QUI LUI TORDAIT LE VENTRE, NE BOUGEAIT PAS.



TÊTE-GRISE MORDIT AYAK À L'ENCOLURE.

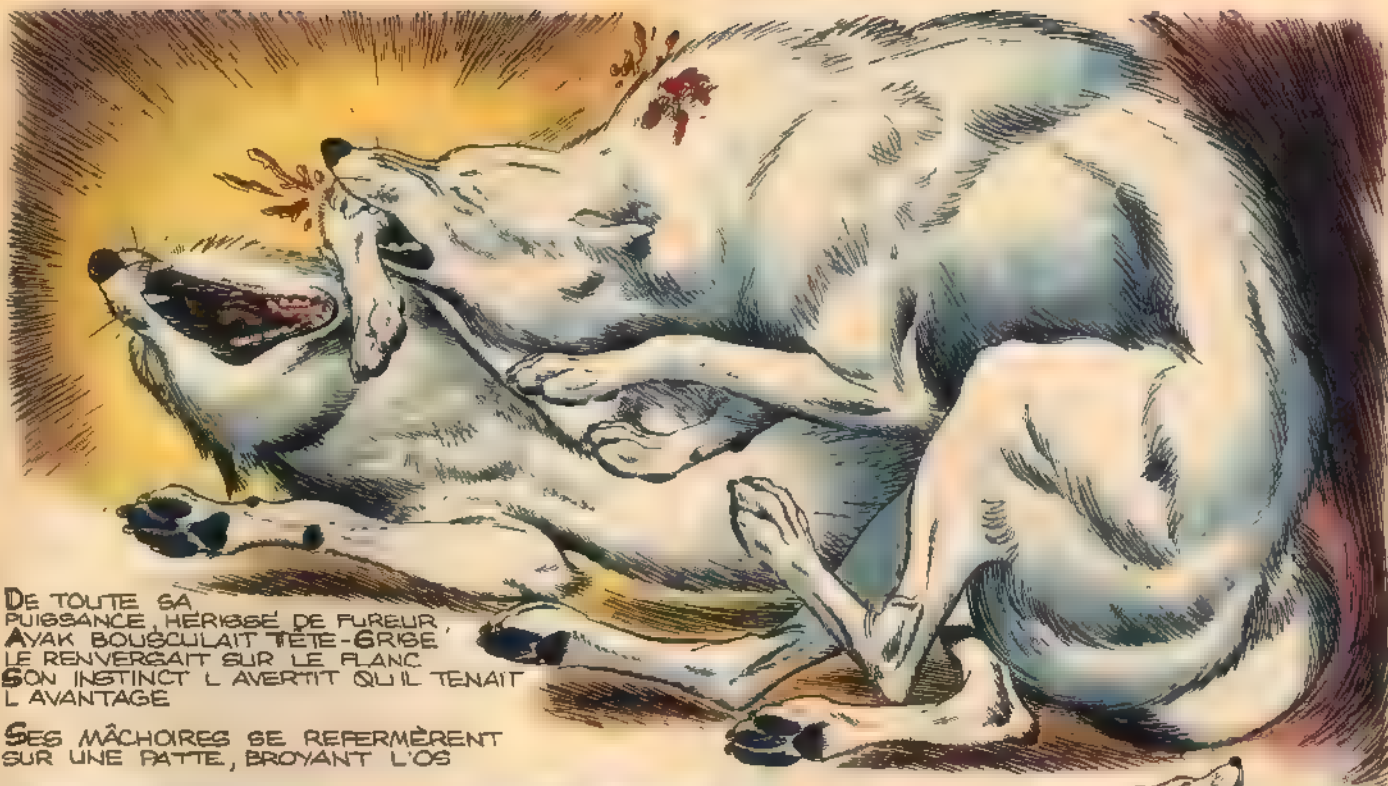


LE LOUP-BLANC SE LAISSA ROULER SUR LE DOS, OBLIGEANT L'AUTRE À LÂCHER PRISE

IL N'AVAIT JAMAIS CONNU PAREILLE HUMILIATION DE TOUT TEMPS. LES LOUPS GRIS AVAIENT FUI AYAK ET LES PLUS HARDIS ATTAQUANTS Y AVAIENT LAISSÉ LEUR VIE.



LA LOUVE CROYAIT DÉJÀ À LA VICTOIRE DE SON MÂLE. AVEC VORACITÉ, ELLE BONDIT SUR LE DAIM, POUR UN FESTIN ENORME DE FALVE AFFAMÉ.



DE TOUTE SA
PUISSANCE, HÉRISSE DE FUREUR,
AYAK BOUSCULAIT TÊTE-GRISE
LE RENVERSAIT SUR LE FLANC
SON INSTINCT L'AVERTIT QU'IL TENAIT
L'AVANTAGE

SES MÂCHOIRES SE REFERMÈRENT
SUR UNE PATTE, BROYANT L'OS



TÊTE-GRISE S'ÉLOIGNA
SUR TROIS PATTES, RECONNAISSANT
AINSI SA DÉFAITE
C'ÉTAIT LA DURE LOI SAUVAGE LE VAINCU
CÈDE LA PLACE AU VAINQUEUR.

1805



ALORS, MALGRÉ SES BLESSURES, LE MUSEAU
POINTE VERS LA LUNE, AYAK HURLA SON
DEFI.

DU SANG TACHAIT SA FOURRURE



...PUIS, SANS
MÊME S'INQUIETER DE
LA LOUVE, IL ATTAQUA
SA PROIE, ARRACHANT
LA VIANDE, ROUGE ET
FERME QUI DONNE LA
VIGUEUR.



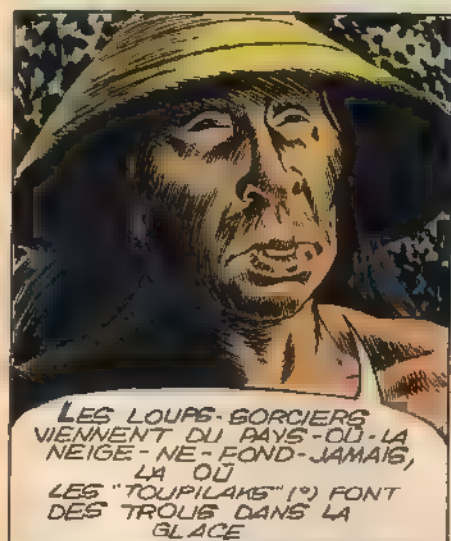
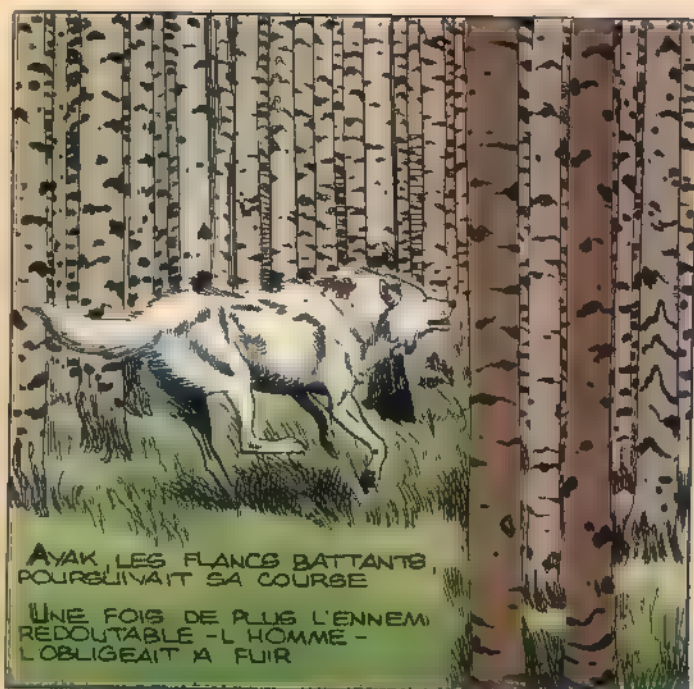
LA FEMELLE
BLANCHE ET GRISE NE
PUT RÉSISTER AU FUMET DU
DAIM ÉCORCHÉ ELLE SE
RAPPROCHA, FURTIVE
IL NE LA CHASSA PAS.



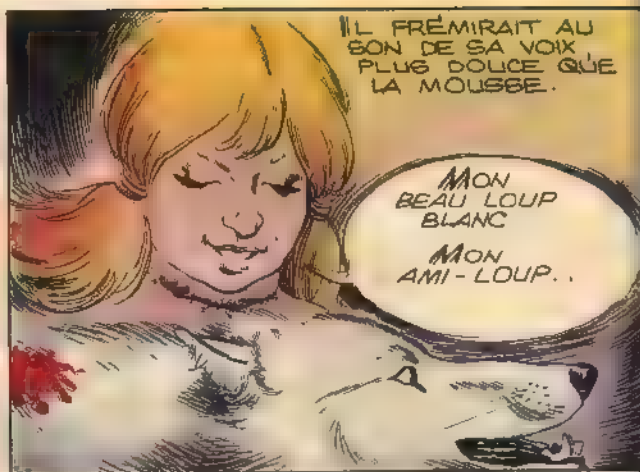
DEPUIS LA VEILLE, LES DEUX
CHASSEURS INDIENS SUIVAIENT LA
PISTE DU DAIM BLESSE



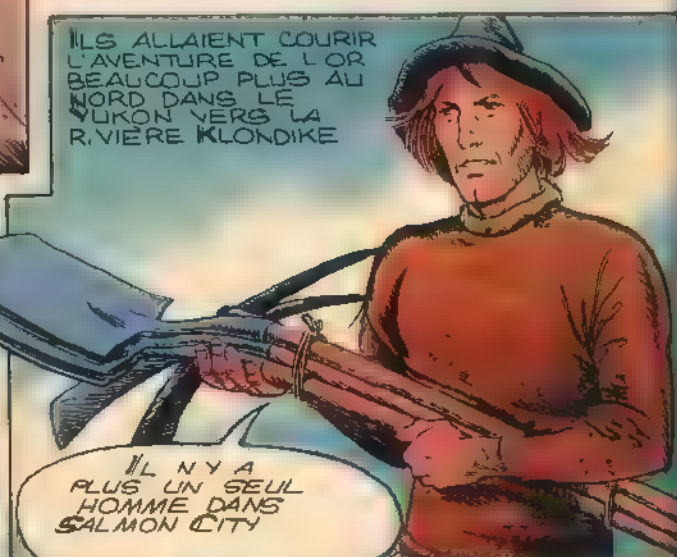
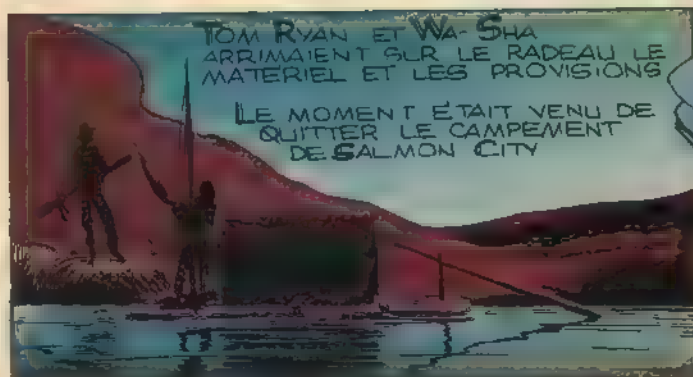
LA LOUVE CULBUTA, FRAPPEE DE PLEIN FOUET.



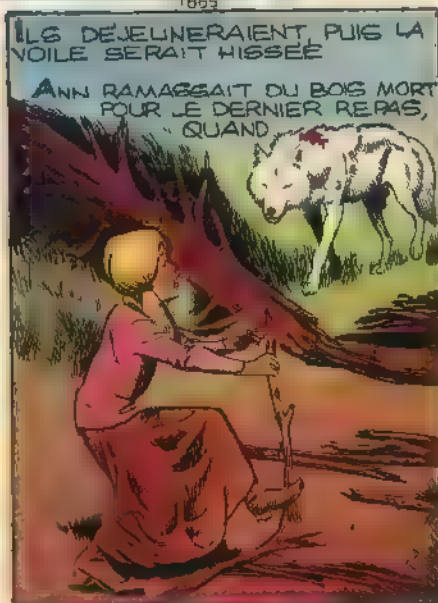
(1°) ESPRITS, DÉMONS.



SON INSTINCT NE LE TROMPAIT PAS.
IL SUIVAIT SANS HESITER LES PISTES
QUI LE MÈNERAIENT VERS LES GRANDES
EAUX ET VERS LA FILLE-DES-HOMMES.



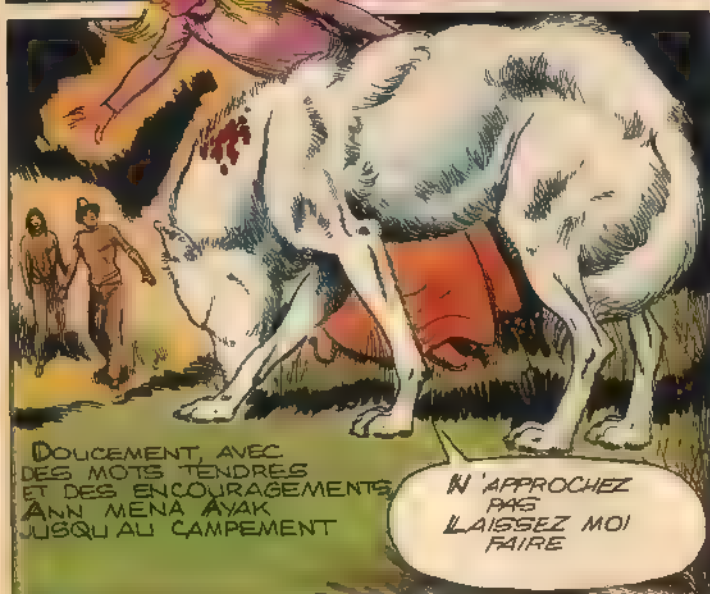
1865





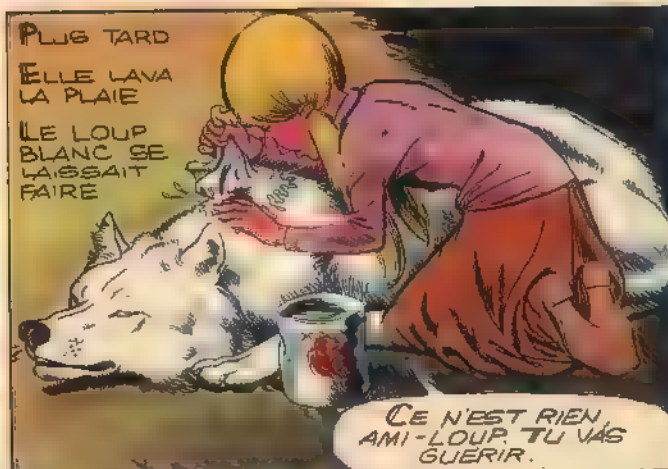
ÉPUISÉ PAR
SA LONGUE
COURSE, LE
LOUP BLANC
S'ÉTAIT
COUCHÉ

PÈRE !!
WA-SHA !!
LE GRAND
LOUP BLANC
EST BLESSÉ !
IL FAUT
LE SOIGNER !



DOUCEMENT, AVEC
DES MOTS TENDRES
ET DES ENCOURAGEMENTS
ANN MENA AYAK
JUSQU'AU CAMPMENT

N'APPROCHEZ
PAS
LAISSEZ MOI
FAIRE



PLUS TARD
ELLE LAVA
LA PLAIE
LE LOUP
BLANC SE
LAISSAIT
FAIRE

CE N'EST RIEN
AMI-LOUP, TU VAS
GUÉRIR.



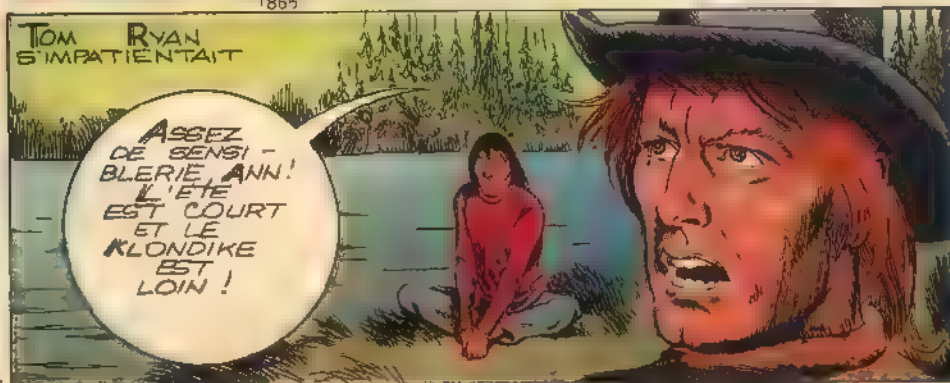
ANN ÉTENDIT
SON GLENT INDIEN
SUR LA BLESSURE

TU SERAS
TOUJOURS MON AMI,
BEAU LOUP BLANC..

1855

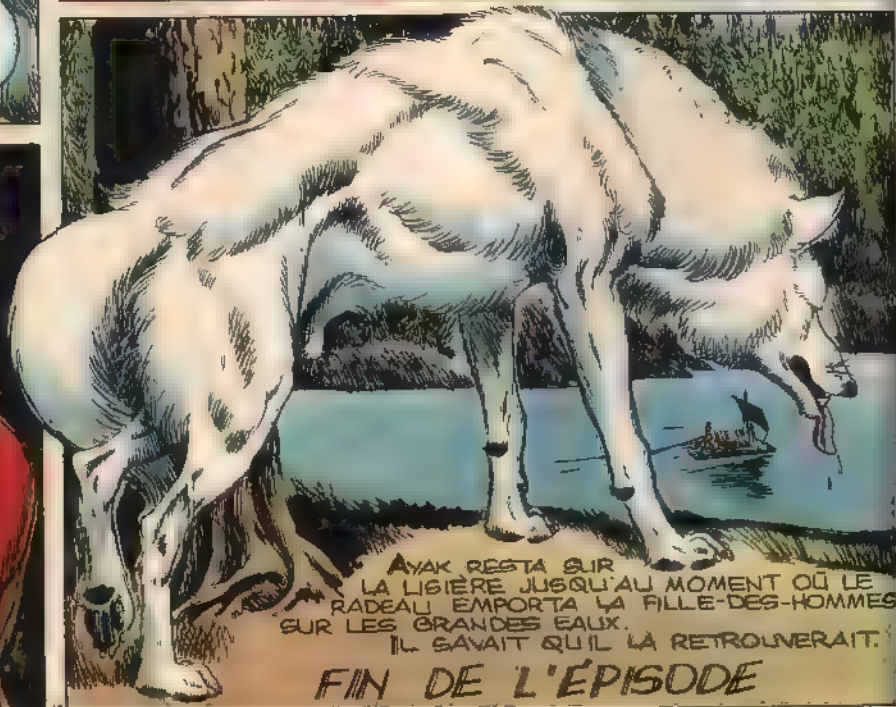
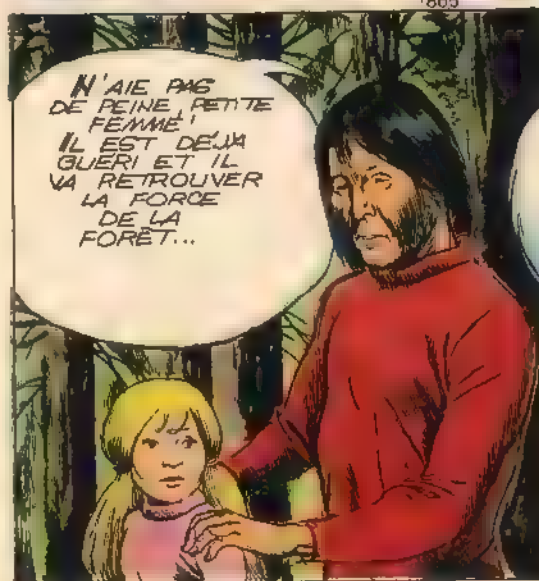
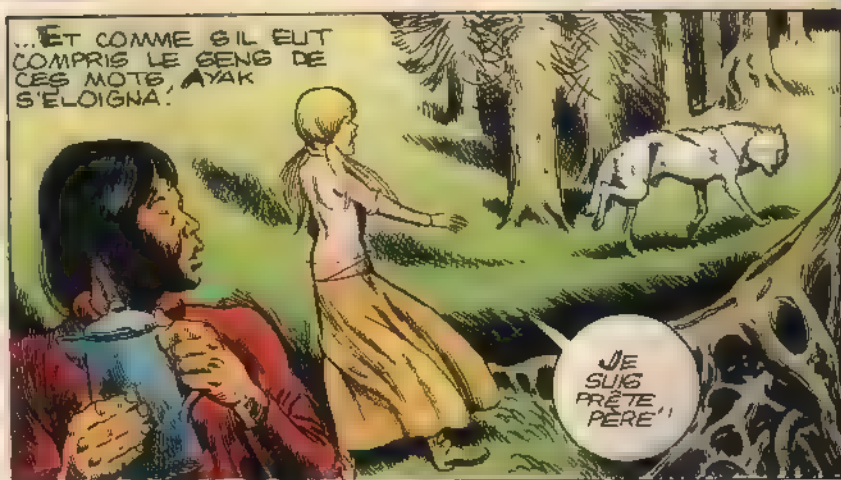
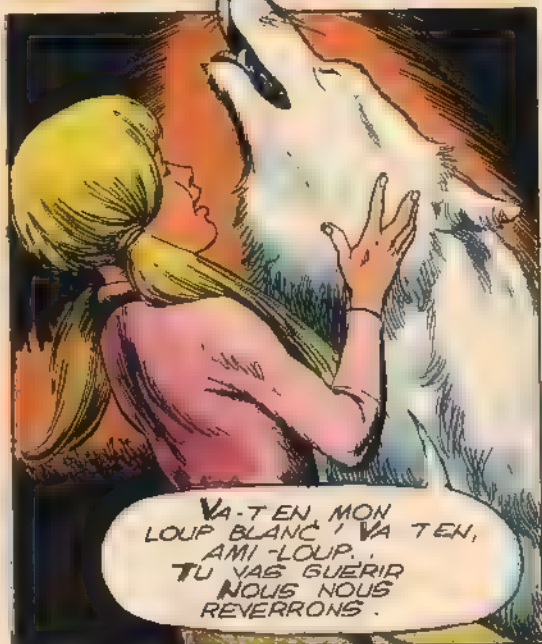
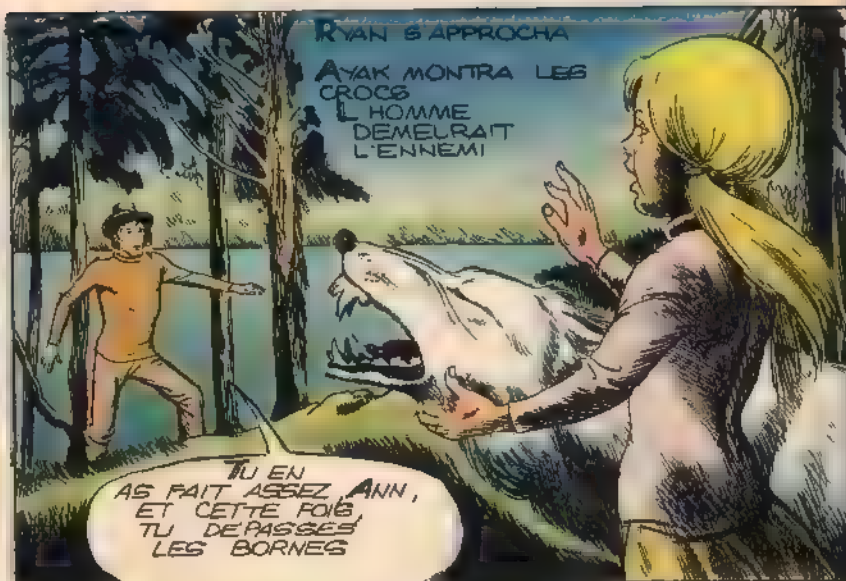


J'AI QUELQUE CHOSE
POUR TOI, PETITE
FEMME... UNE MÉDECINE
DE MA TRIBU QUI GUÉRIT
LES BLESSURES... SI
C'EST BON POUR LES
HOMMES, C'EST BON
POUR LES LOUPS !



TOM RYAN
S'IMPATIENTAIT

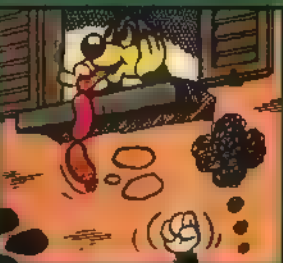
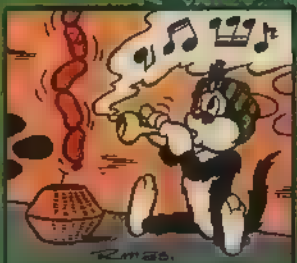
ASSEZ
DE SENSI-
BLERIE, ANN !
L'ÉTÉ
EST COURT
ET LE
KLONDIKE
EST LOIN !





mini **Pif**

Petit numéro de Pif...
Vous allez voir ce que
vous allez voir!



RÉSULTATS DU JEU CONCOURS DES PUZZLES NATHAN

**53 lecteurs ont gagné un
puzzle de 500 pièces.**

Stéphane Balle - Zutkerke;
Sébastien Baudoux - Joue-
les-Tours; Jean Belmessieri
- Saint-Genix-sur-Giers, Oli-
vier Berger - Decines, Jean-
François Berho - Saint-
Palais, Michael Bouland - Le
Vésinet, Fabrice Bourded -
Mollèges, Bertrand Cailloux
- Clères, Robert Cartenac -
Realmont; Philippe Celle -
Rive-de-Giers, Philippe Che-
valier - Avignon, Stéphane
Chossin - Chevreuses; Oli-
vier Dardet - Le Raincy,
Sandrine Defoug - Com-
mercy, Laurence Demeois
- La Chatre, Frédéric Fou-
cault - Châteaudun, Thierry
Goliard - Annecy; Karine
Gueguen - La Primaube,
Rémi Harvent - Nevers,
Emmanuel Jaworski - Sellie-
res, Christophe Journiac -
Riom-es-Montagnes,
Richard Konieczny - Man-
cieulles, Yannick Lamorille -
Isbergues, Christophe Lenez
- Saint Ouen-L'Aumône,

Eric Lorrain - Le Pont de-
Claix; Fabrice Mallet -
Nérondes, Frédéric Arbœuf-
Bussac-Forêt, Philippe Mar-
zin - Lannilis, Vincent Moi-
Bourbourg, Claude Munier -
Woppy, Pascal Nauton -
Salignac-sur-Loire, Franck
Pachon - Morzine, Bernard
Peronnet - Varennes-sur-
Allier, Michel Pilliez - Fenain,
Corinne Prudent - Minbel,
Christophe Rault - Sartilly,
Florence Rault - Sartilly, Ste-
phane Renaud - Le Pecq,
Jérôme Revillon - Louve-
ciennes; Laurence Robert -
Montélimar; Sandrine Robert
- Montélimar, Raphaël Sene-
cal - Aufray, Nicolas Singer
- Arches, Jean-Pierre Soulan
- Soues; Gildas Stineau -
Saint Malo, Sophie Sugier -
Maurepas; Jean-Luc
Tamayo - Combronde, Sté-
phane Venet - Villefranche,
Rémy Vervialle - Paris,
Nathalie Vie - Mancieulles,
Daniel Wawrzyniak - Fenain,
Jérôme Wattelier - Auber-
genville; Marc Zeutzius -
Trieu

100F

prix maximum
conseillé du 30/3 au 30/4/81.
Sur chacun de ces 2 nouveaux
Funtronics Mattel.

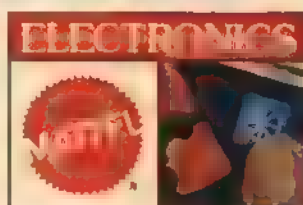


Mattel recommande d'utiliser les piles UCAR



Ogilvy & Mather

Va vite chez ton marchand de
jouets, il te montrera les
2 nouveaux Funtronics Mattel:
Jacks, Feu rouge-Feu vert.
Quand tu gagnes une partie,
toutes les lumières s'allument
et ton jeu fait des bip-bip.



BUBBLE YUM T'INV



TE AUX ETATS-UNIS.

GRAND JEU BUBBLE YUM



NEW YORK, LA FLORIDE ET DISNEY WORLD, LA CALIFORNIE ET SAN FRANCISCO...

De magnifiques voyages (pour 3 personnes) à gagner aux 3 GRANDS JEUX organisés par BUBBLE YUM au mois d'AVRIL 1981. Il y a aussi plus de 3.000 AUTRES CADEAUX : ROLLER SKATES, TEE-SHIRTS...



**AUJOURD'HUI :
VOICI LE GRAND JEU BUBBLE YUM N° 1**

1^{er} PRIX : - 1 SEMAINE A NEW YORK pour TOI et TES PARENTS (3 personnes). A la découverte de la ville la plus étonnante du monde.
- 30 ROLLER SKATES
- 1.000 TEE-SHIRTS BUBBLE YUM
RÉPOND VITE ET AVANT LE 13 AVRIL 1981 A MINUIT
Aux 2 questions suivantes :

1^{re} question :

Sur les 4 images ci-dessous, 3 sont effectivement extraites du film BUBBLE YUM passé à la Télévision Française. Lesquelles ? (Coche les 3 bonnes cases)



2^e question :

En France, BUBBLE YUM existe en 3 parfums : retrouve lesquels parmi les 4 proposés ci-dessous (coche les 3 bonnes cases).

Fruits rouges ☐

Raisin ☐

Chlorophylle ☐

Fruits Tropicaux ☐

Les gagnants seront déterminés par tirage au sort, effectué en présence d'huissier, parmi les bonnes réponses.

Nom :

Prénom :

Age :

Adresse : n° rue

Code postal :

Ville :

RENOUVEZ VOTRE BULLETIN REMPLI AVANT LE 13 AVRIL 1981 A MINUIT A :

YKA - BP 168 - 60204 Compiègne Cedex.

Dans 15 jours BUBBLE YUM te proposera son 2^e GRAND JEU : "FLORIDE - DISNEY WORLD". Ce sera pour toi une nouvelle chance de gagner...

EXTRAIT DU RÈGLEMENT

- 1) Les 3 Grands Jeux organisés par BUBBLE YUM au mois d'Avril 1981 sont ouverts à tous, sans aucune obligation d'achat.
- 2) Ces jeux sont dotés au total de 3.093 prix, soient 1.031 prix pour chaque jeu.
- 3) Il ne sera accepté qu'un seul bulletin par personne (même nom, même prénom). Mais plusieurs personnes d'un même foyer (même nom, prénoms différents) peuvent participer (On peut recopier ou photocopier le bulletin).
- 4) Pour chaque jeu, les gagnants seront déterminés par tirage au sort effectué en présence d'huissier parmi les bonnes réponses.
- 5) Les dates limites d'envoi, indiquées sur le bulletin de participation, devront être scrupuleusement respectées, le cachet de la poste faisant foi.
- 6) S'il gagne, le participant s'engage à autoriser son nom et sa photo pour la publicité.
- 7) Le règlement complet est déposé chez Maître CHALE, 66, rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris.

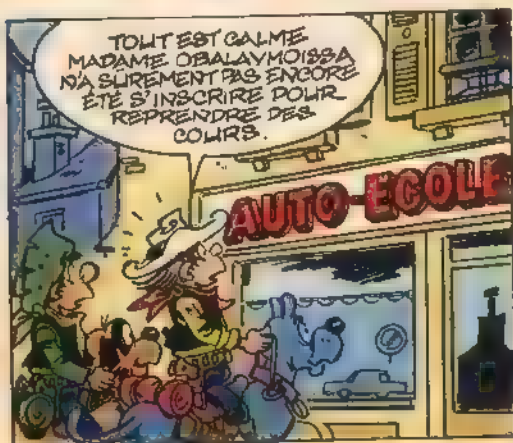
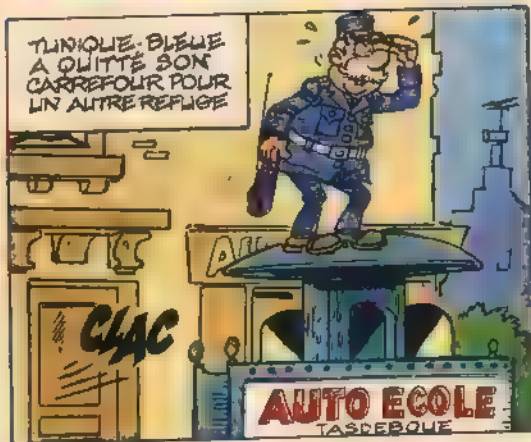
BubbleYum

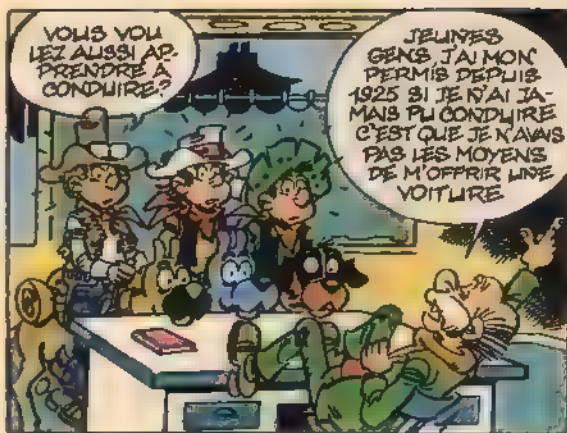
un goût qui n'en finit pas !

UN GRAND TERRAIN VAGUE,
RUE DES TOLLETES, POUR TERRAIN D'AVEVENTURES...
DE GROS CHIENS ABANDONNES PAR LEURS MAITRES,
AU MOMENT DES VACANCES, POUR MONTURES...
VOICI...

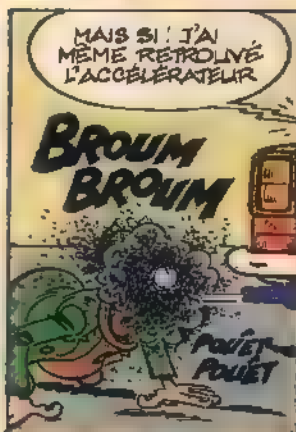
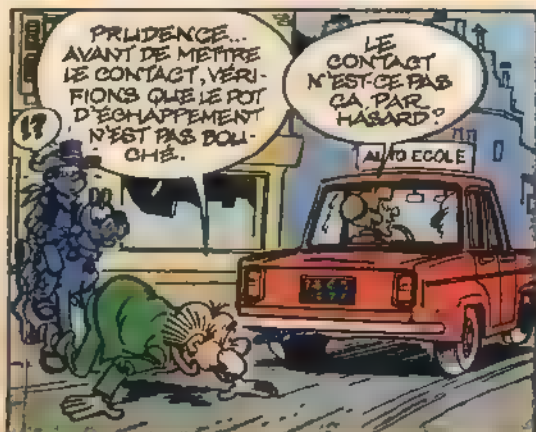
HEROÏKO et les Dog-Boys

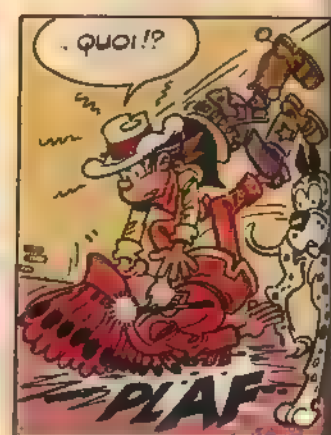
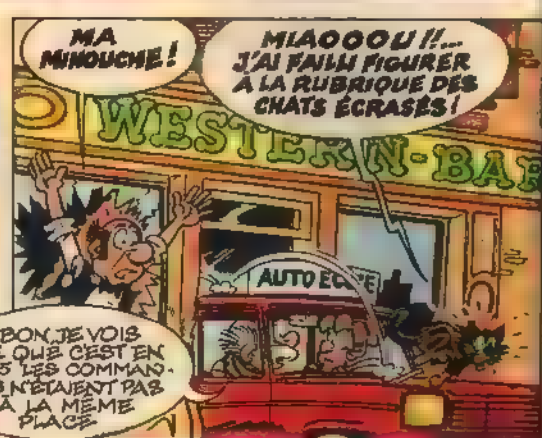
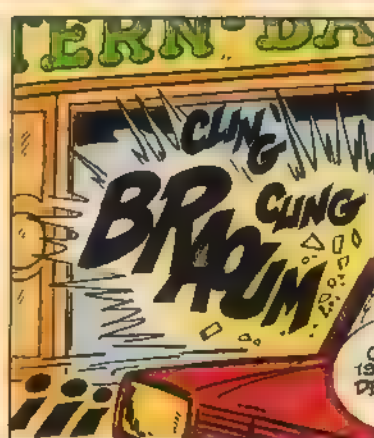
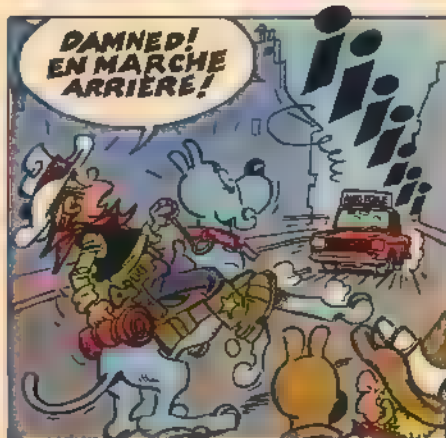
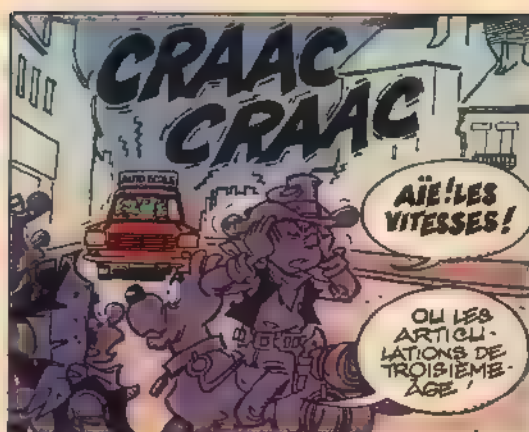
dans "LE PERMIS DE CONDUIRE" par CHAKIR

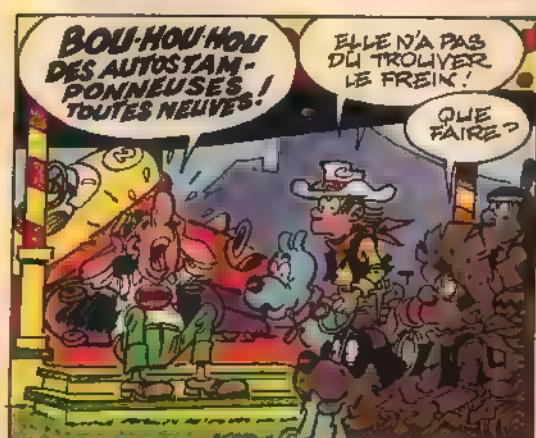
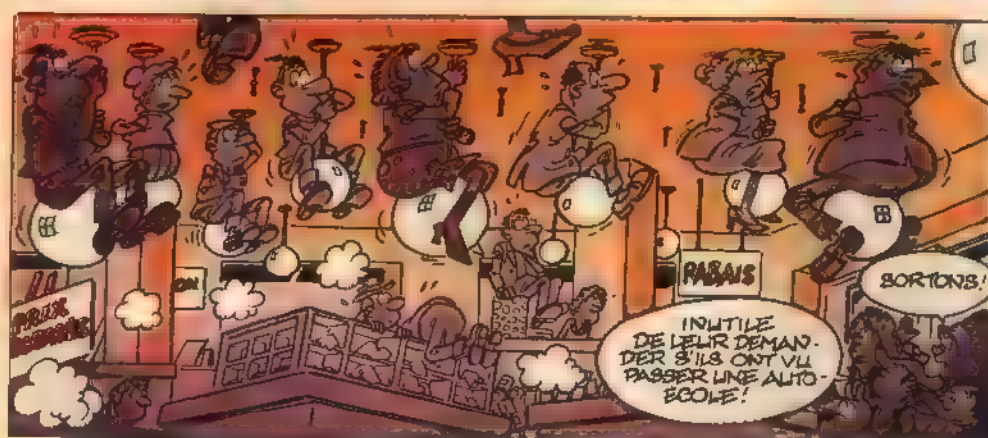
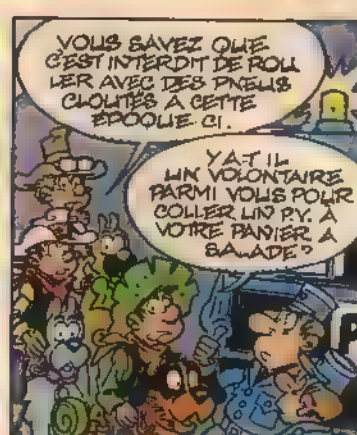
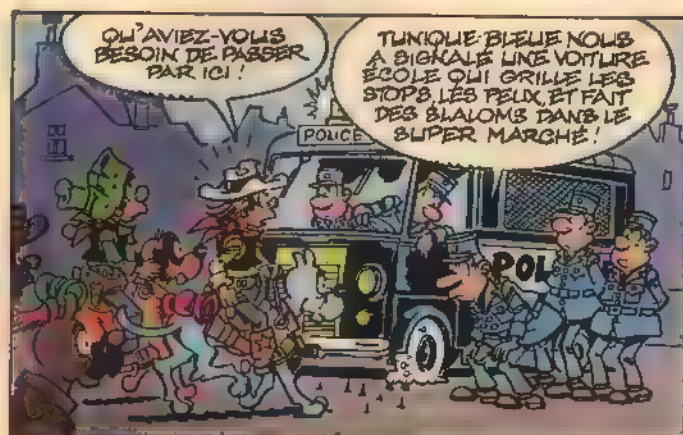
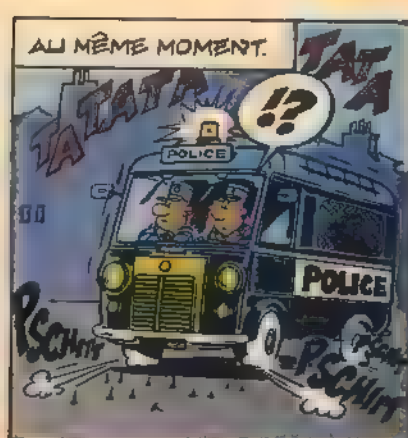
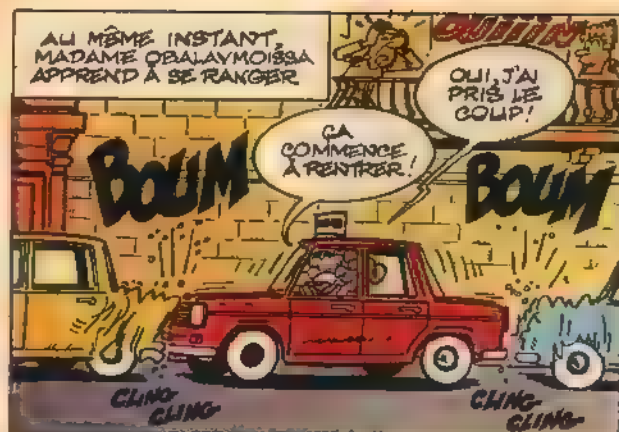


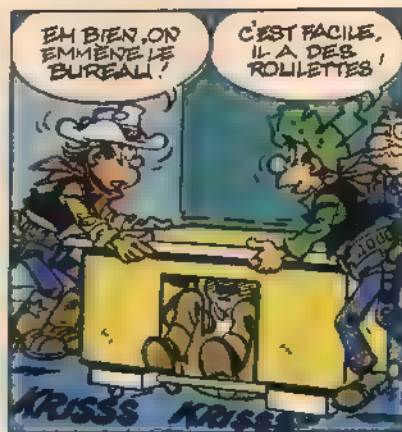
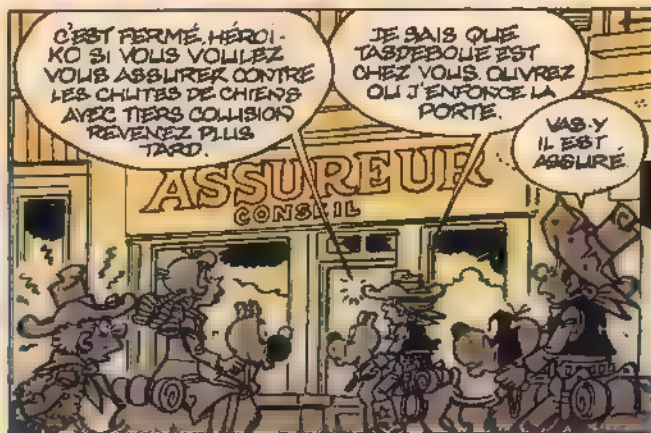


1865

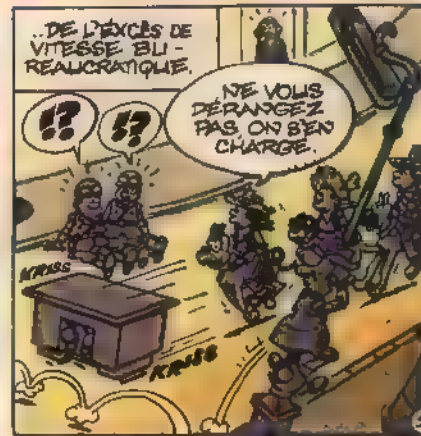
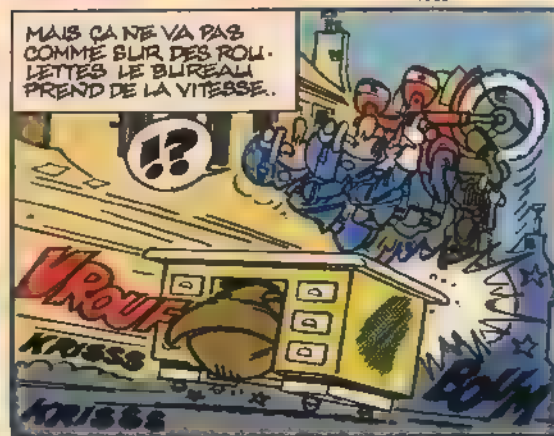


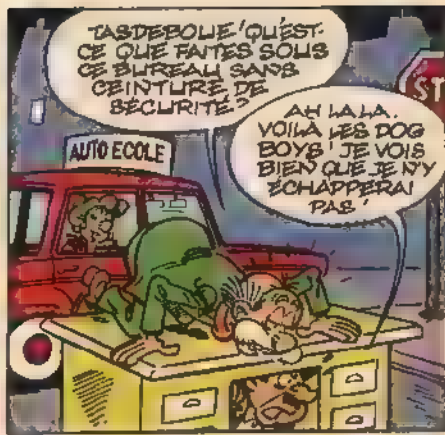
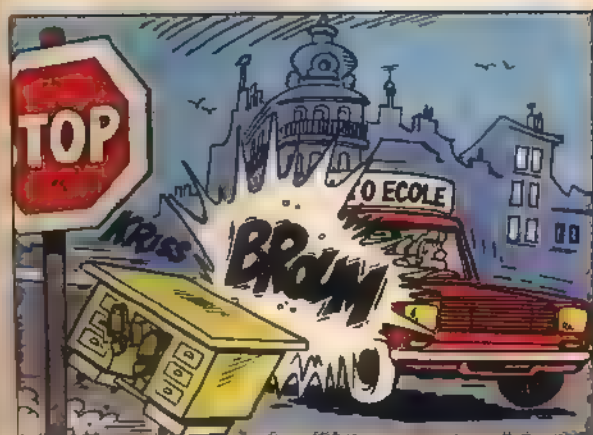




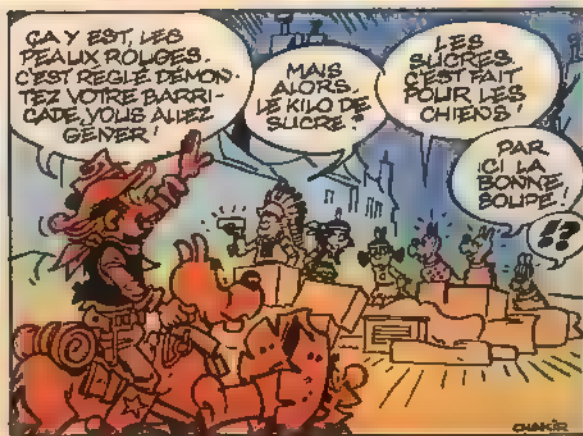


1865





1865



FIN DE L'ÉPISODE XXII

VOICI LE I' BOLIDE DE LA NOUVELLE ECURIE POLISTIL.

MOINS DE 30€



GRANDEUR NATURE
SÉRIE "SN" 1/25

C'est une Ferrari Daytona, 12 cylindres, 5 vitesses, 280 km/h. L'un des prototypes de la nouvelle série "SN" de Polistil. En tout 10 voitures de compétition conçues d'après les plans réels. Elles sont construites en métal et revêtues avec une plaque de décal-

comanistres complètes qui permettent de les transformer toi-même. Pour les voir de plus près, va vite chez ton marchand de jouets. Les 4 premiers bolides de cette superbe série sont à offrir.



ORIGINAL JUSQU'AU DÉTAIL



105 TOURNOIS DANS TOUTE LA FRANCE



PARIS	DIJON	DIGNE
VERSAILLES	NEVERS	GAP
VIRY-CHATILLON	CHALON-S-SAÔNE	NICE
NANTERRE	MONCEAU-LES-MINES	AJACCIO
PONTOISE	AUXERRE	BASTIA
MEAUX	AGEN	ANGOULÊME
FONTAINEBLEAU	PAU	LA ROCHELLE
SAINT-DENIS	LIBOURNE	BRIVE
CRÉTEIL	LANGON	GUÉRÉT
SAINT-QUENTIN	BORDEAUX	NIORT
BEAUVAIS	MONT-DE-MARSAN	POITIERS
AMIENS	PAMIER	UMOGES
VALENCIENNES	RODEZ	PÉRIGUEUX
LILLE	TOULOUSE	CAEN
CALAIS	SAINT-GAUDENS	SAINT-LO
LENS	AUCH	ALÉNÇON
BAR-LE-DUC	TARBES	NANTES
METZ	ALBI	ANGERS
EPINAL	MONTAUBAN	LA ROCHE-SUR-YON
NANCY	CAHORS	SAINT-BRIEUC
CHARLEVILLE	CARCASSONNE	BREST
TROYES	NIMES	QUIMPER
REIMS	MONTPELLIER	RENNES
CHAUMONT	PERPIGNAN	LAVAL
STRASBOURG	VALENCE	LORIENT
MULHOUSE	GRENOBLE	LE MANS
BESANCON	CHAMBERY	BOURGES
LONS-LE-SAUNIER	ANNEMASSE	CHARTRES
VESOUL	BOURG-EN-BRESSE	CHATEAUXROUX
MONTBELIARD	VALENCE	TOURS
MOULINS	SAINT-ETIENNE	BLOIS
AURILLAC	LYON	ORLÉANS
LE PUY	MARSEILLE	ÉVREUX
CLERMONT-FERRAND	AVIGNON	ROUEN
	TOULON	LE HAVRE
		DIEPPE



La vache qui rit®

1^{ère} COUPE NATIONALE DE FOOTBALL à 7

La vache qui rit®



PARTICIPE

Garçon ou fille (poussin et benjamine).
Inscription gratuite.

Renseigne-toi auprès du club de ta localité.
Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 4 mai.
(Si tu as des difficultés, écris-nous :
La Vache qui Rit - Football à 7 - cedex 7807
75310 PARIS BRUNE).

1^{er} TOUR : LE 16 MAI 105 TOURNOIS DANS TOUTE LA FRANCE

FINALE AU PARC DES PRINCES

Après les phases éliminatoires 26 équipes viendront à Paris, invitées par La Vache qui Rit.
8 équipes finalistes se rencontreront le 13 juin au Parc des Princes
à Paris dans le cadre de la finale de la Coupe de France.

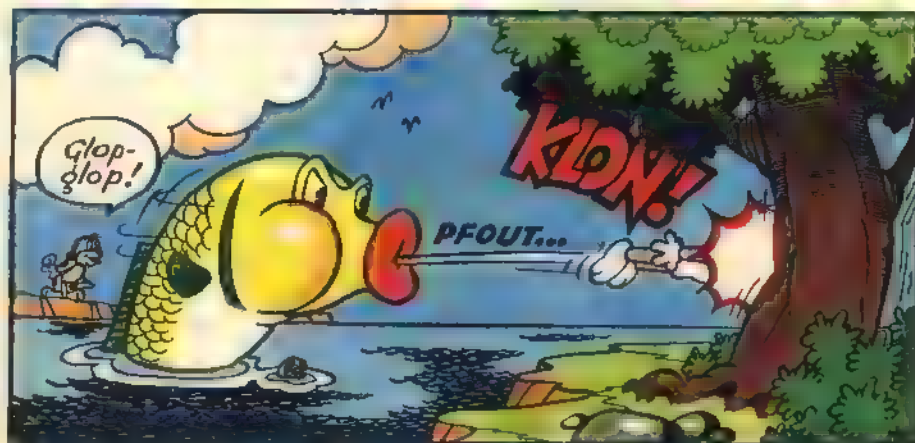
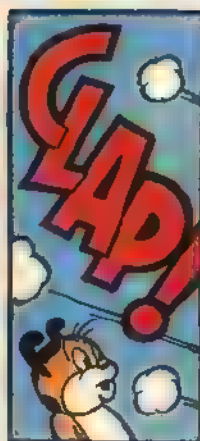
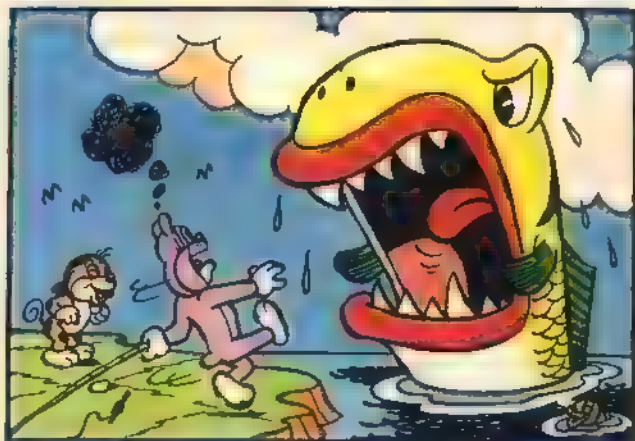
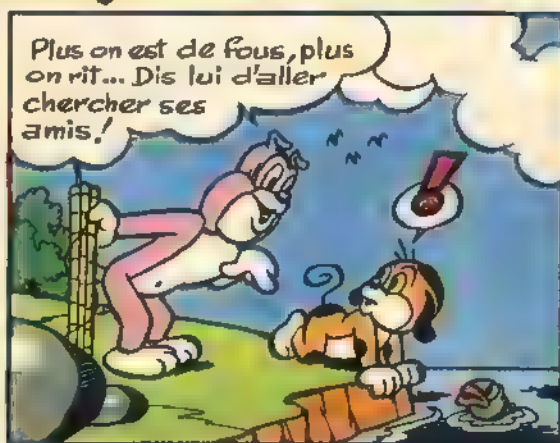
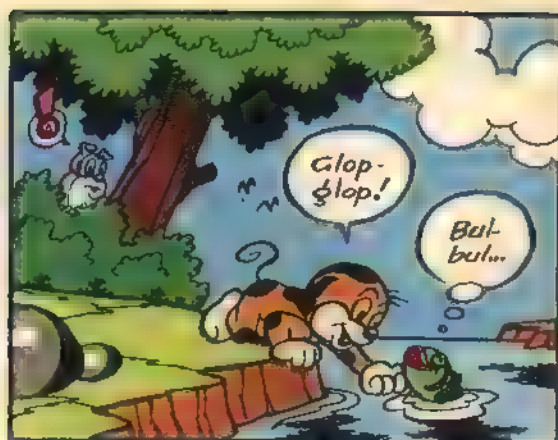
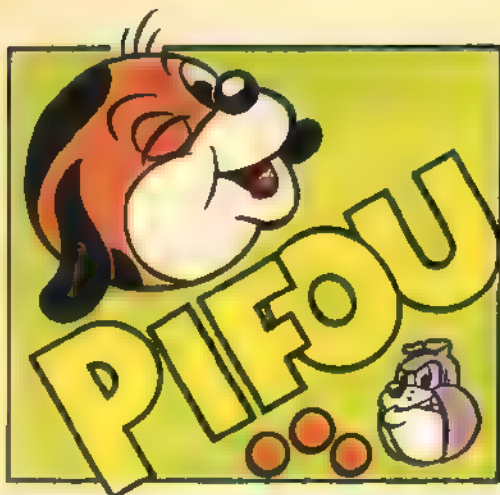
11 VOYAGES EN ESPAGNE

pour la Coupe du Monde
de Football 1982
à gagner.

C'est le super-prix
qui récompensera
l'équipe finaliste.

TU TROUVERAS
1 ADHÉSIF DANS CHAQUE
BOÎTE LA VACHE QUI RIT





ECONOMISEZ 65 F EN T'ABONNANT A PIF-GADGET

**ET REÇOIS
CE CADEAU
POUR IMPRIMER
TON NOM**

BULLETIN D'ABONNEMENT À PIF-GADGET

OUI Je souhaite souscrire un abonnement d'un an à PIF-GADGET et réaliser ainsi une économie de 65 francs. Je recevrai 52 numéros alors que je vous en paie 42. Vous m'envoyez prochainement un véritable timbre encreur avec PIF mon nom et mon prénom. C'est mon cadeau de bienvenue.

France exclusivement. Je décide de vous régler en :

☐ 1 fois 273 F

☐ 2 fois 137 F aujourd'hui et 136 F quand je voudrai dans les 4 mois qui viennent

☐ Étranger. Je vous règle aujourd'hui 365 F

NOM. Je préfère souscrire un abonnement à six mois et réaliser une économie de 26 F. Ci-joint mon règlement de 143 F. Envoyez-moi en cadeau un album broché RAHAN (Étranger 199 F).

NOM. Je préfère souscrire un abonnement à trois mois. Je recevrai 13 numéros pour le prix de 12. Ci-joint un règlement de 78 F (France exclusivement). Envoyez-moi en cadeau un poster en couleur d'un personnage de PIF-GADGET.

J'établis mon règlement par : ☐ chèque postal ☐ chèque bancaire ☐
à l'ordre de BRED/VAILLANT.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19__

Bon à retourner à : SERP Gestion abonnements Pif-Gadget

BP 25 - 93 101 MONTREUIL CEDEX

Offre valable jusqu'au 10 juin 98.

ATTENTION pour que ton premier numéro de PIF-GADGET te parvienne très vite, remplis lisiblement le bulletin d'abonnement et glisse-le avec le règlement (A L'ORDRE DE BRED/VAILLANT et non pas SERP) dans une enveloppe. Glisse aussi l'étiquette d'expédition dans l'enveloppe, fais-la remplir par tes parents en lettres majuscules. Elle servira à graver ton prénom et ton nom sur le timbre encreur et à expédier ton cadeau.

PRÉNOM _____

NOM _____

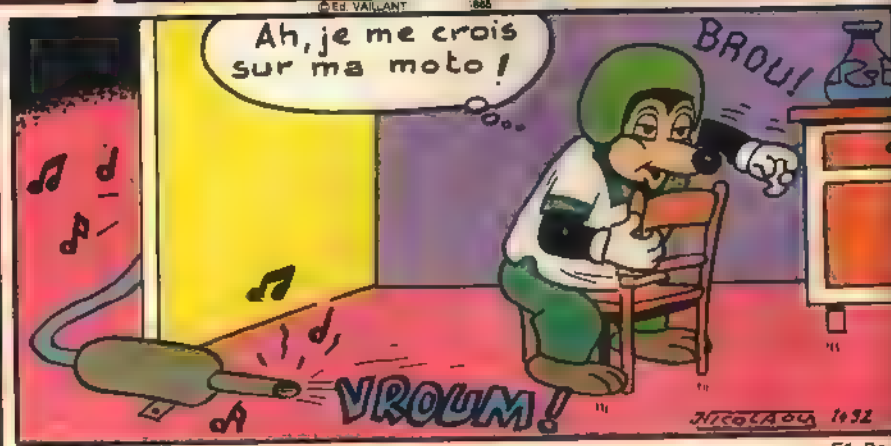
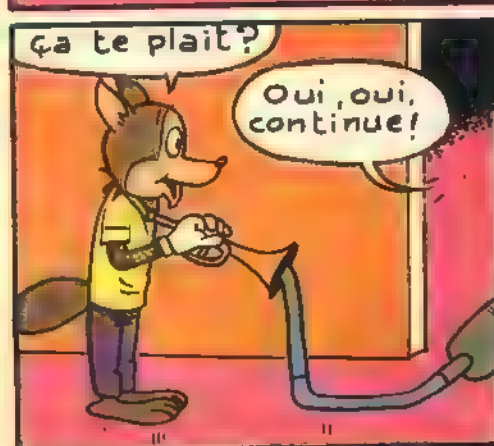
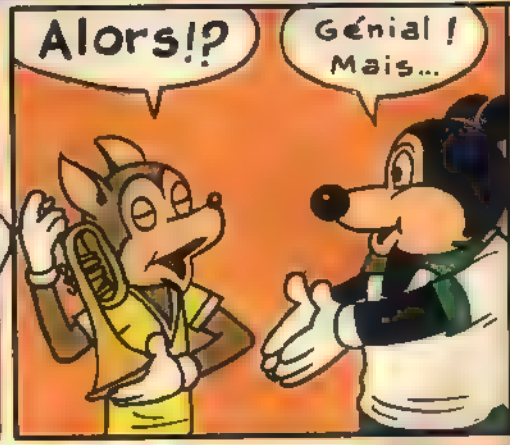
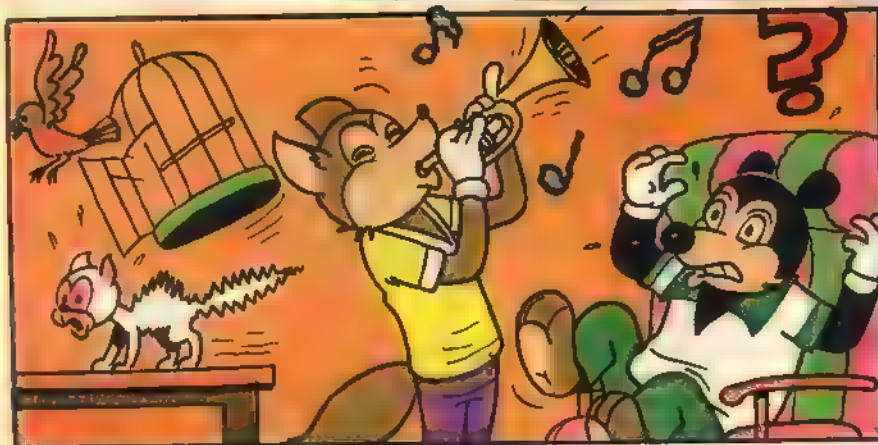
ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

EXCEPTIONNELLEMENT RÈGLEMENT EN 2 FOIS AUTORISÉ

PLACID ET MUZO



Journal des Jeux

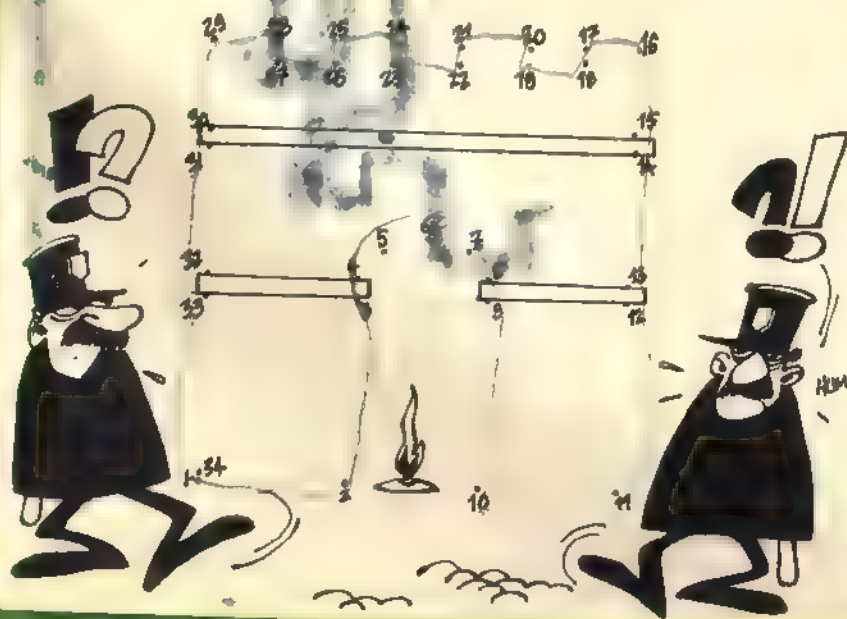
signé
FURAX

CONCEPTION Roger Dal

1 - Jeu à points

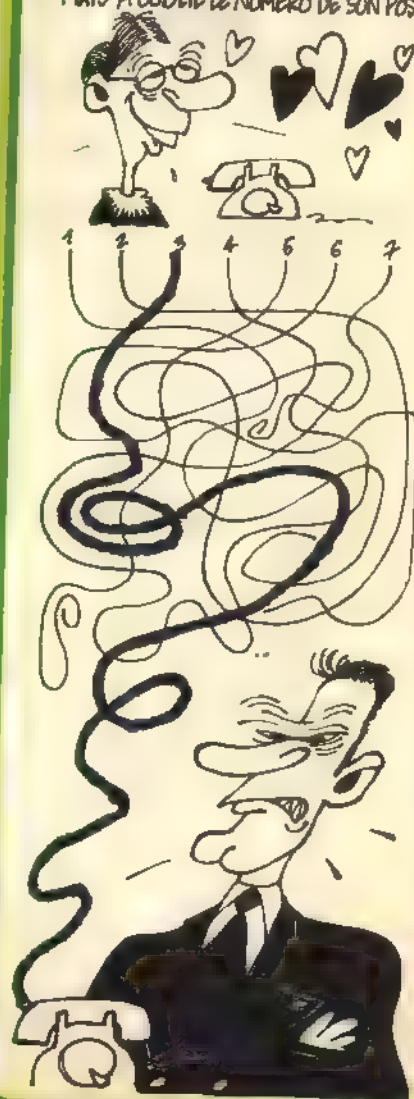


DES ÉVÉNEMENTS ÉTRANGES SE PASSENT...
LES MONUMENTS DE PARIS DISPARAISSENT, AVEC À CHAQUE FOIS CETTE
MÊME SIGNATURE...
"signé FURAX!"



2 - Labytéléphone

FLOTTE, DÉVOUÉE SECRÉTAIRE, TENTE
DE PRÉVENIR SON PATRON, LE CÉLÈBRE
FOURREALIX DONT ELLE EST AMOUREUSE,
MAIS A OUBLIÉ LE NUMÉRO DE SON POSTE.



3 - Que dit-il ?

FOUVRÉALIX (CHEF DE LA D.D.T. DÉFENSE DIVISIONNAIRE DU TERRITOIRE) CHARGE SES MEILLEURS INSPECTEURS, BLACK AND WHITE, DE L'ENQUÊTE. MAIS ATTENTION, DANS SON ÉMOTION, IL A INTERVERTI PLUSIEURS MOTS.



MESSIEURS!

LA SITUATION POUR ÊTRE DÉSPÉRÉE N'EN EST PAS MOINS GRAVE! MAIS SI ELLE EMPRAÎT DE CATASTROPHIQUE ELLE DEVIENDRAIT PRÉOCCUPANTE! AUJOURD'HUI, LA FRANCE SE TOURNE VERS LES MAINS DE SES ENFANTS, ET REMET SON SORT ENTRE LEURS MEILLEURS. CET IGNOBLE FURAX NE DOIT PAS TRIOMPHER!

4 - Jeu de bulles

BLACK AND WHITE SAOULS DE PAROLES ET DE WHISKY SE METTENT À ENQUÊTER, MAIS LEURS PROPOS NE SONT PAS CLAIRS... REMETS LES BULLES À LEURS PLACES.



'Sky!

J'RAI MÊME PLUS LOIN MON CHER : MRS WHITE NOUS ALLONS METTRE VERAX SOUS LES FURROUS!

Hé oui!

MON CHER HIR: BLACK NOUS ALLONS METTRE FUSON EN PEIRAX!

5 - Code

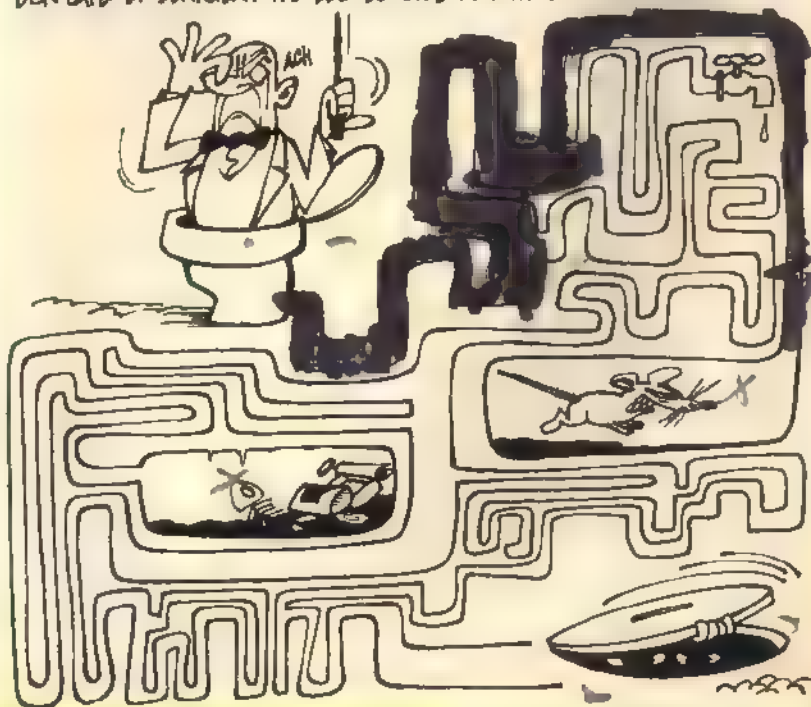
GRÂCE À UNE LETTRE ANONYME SIGNED, LES DÉTECTIVES DÉCOUVRENT DEUX SUSPECTS. POUR TROUVER LEURS NOMS DÉCALE L'ALPHABET DE CINQ LETTRES. (E=A)

K	V	S	Y	K	R	E	G	L	I
O	P	E	O	Q	Y	J			



6 - Labyrinthe

LA POURSUITE FAIT RAGE. LES DEUX MAUFAITEURS S'ÉCHAPPENT PAR LES TOILETTES D'UN CAFÉ ET S'ENFUYENT PAR LES ÉGOUTS. RESSACE LEUR ITINÉRAIRE...



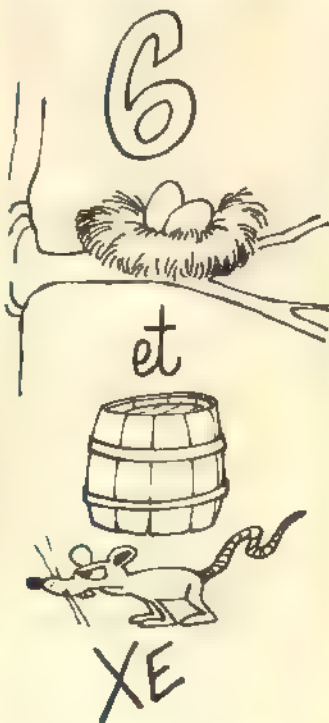
7 - Le bon sens

POUR BRÛLER LES PÔTES, LES DEUX BANDITS DÉTOURNENT UN AUTOBUS!
REMETS LES QUATRES BANDES A, B, C ET D DANS LE BON ORDRE.



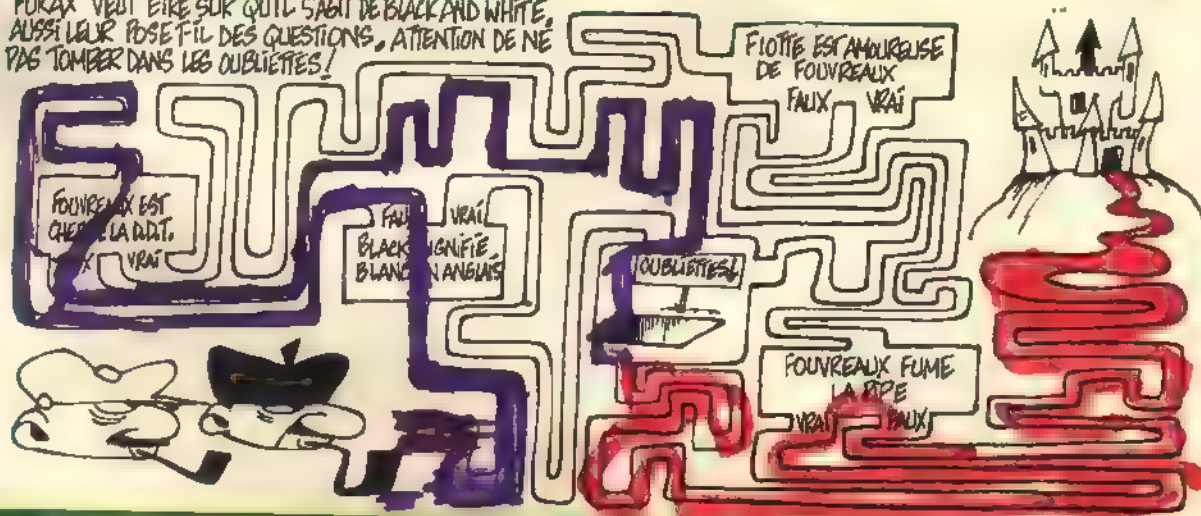
8 - Rébus

NOS DEUX LIMIERS REÇOIVENT UN MESSAGE LEUR FIXANT RENDEZ-VOUS DANS UN CHÂTEAU. PEUX-TU LES AIDER À DÉCHIFFRER LA SIGNATURE?

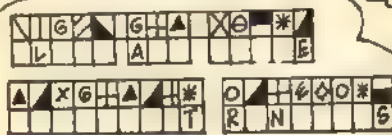


9 - Labychoix

FURAX VEUT ÊTRE SÛR QU'IL S'AGIT DE BLACK AND WHITE. AUSSI LEUR POSE-IL DES QUESTIONS. ATTENTION DE NE PAS TOMBER DANS LES OUBLIÈTES!



ARRIVÉS EN VUE DU CHÂTEAU, BLACK AND WHITE ENVOIENT UN MESSAGE. DÉCRIPTE-LE !



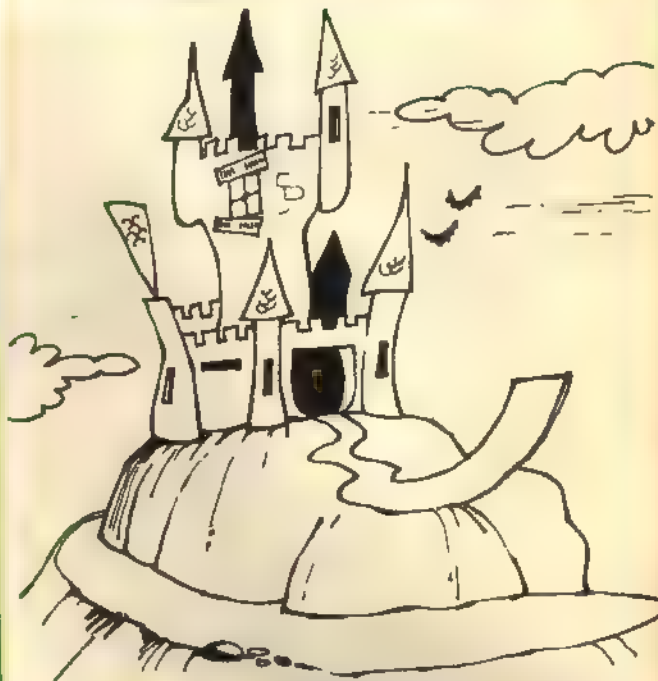
10 - Code

12 - Les jumeaux

LES RENFORTS DEMANDÉS PAR BLACK AND WHITE ARRIVENT, MAIS REGARDEZ BIEN... IL YA DEUX Jumeaux DANS LA TROUPE...



11 - Anomalies



REGARDEZ BIEN CE CHÂTEAU... IL COMPORTE CINQ ERREURS.

13 - Les semblables

FOURREAUX ET FIOTTE ARRIVENT SUR PLACE...



PARMI LES CŒURS DEUX SEULEMENT SONT SEMBLABLES LESQUELS ?

14 - Coup d'œil

EN LES ATTENDANT, BLACK AND WHITE ONT BU BEAU COUP DE BOUTEILLES DE UNISKY. COMBIEN ?



LE JOURNAL ÉLECTRIQUE DE ZELTRON

Au cours de la RECRÉ A 2, le 1^{er} avril 1981, sur Antenne 2
62^e ÉPISODE
UNE ÉTINCELLE JUSQU'À LA TERRE

Pour jouer au concours ZELTRON découpez le bon coupon, remplissez-le soigneusement et envoyez-le à :

ZELTRON, ANTENNE 2
5, rue de Valenciennes
75011 PARIS Cedex 07

Le gagnant recevra 1 vélo cross et 1 vélo 500 cc de consolation.



Répondez à la question de la semaine
La terre est-elle conductrice d'électricité ?

REPONSE

NOM

PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL

Ville

AGE

Le règlement du jeu-concours est affiché chez Maître JURYATRE
Musée de Jura 15 rue des Halles à PARIS (75001)

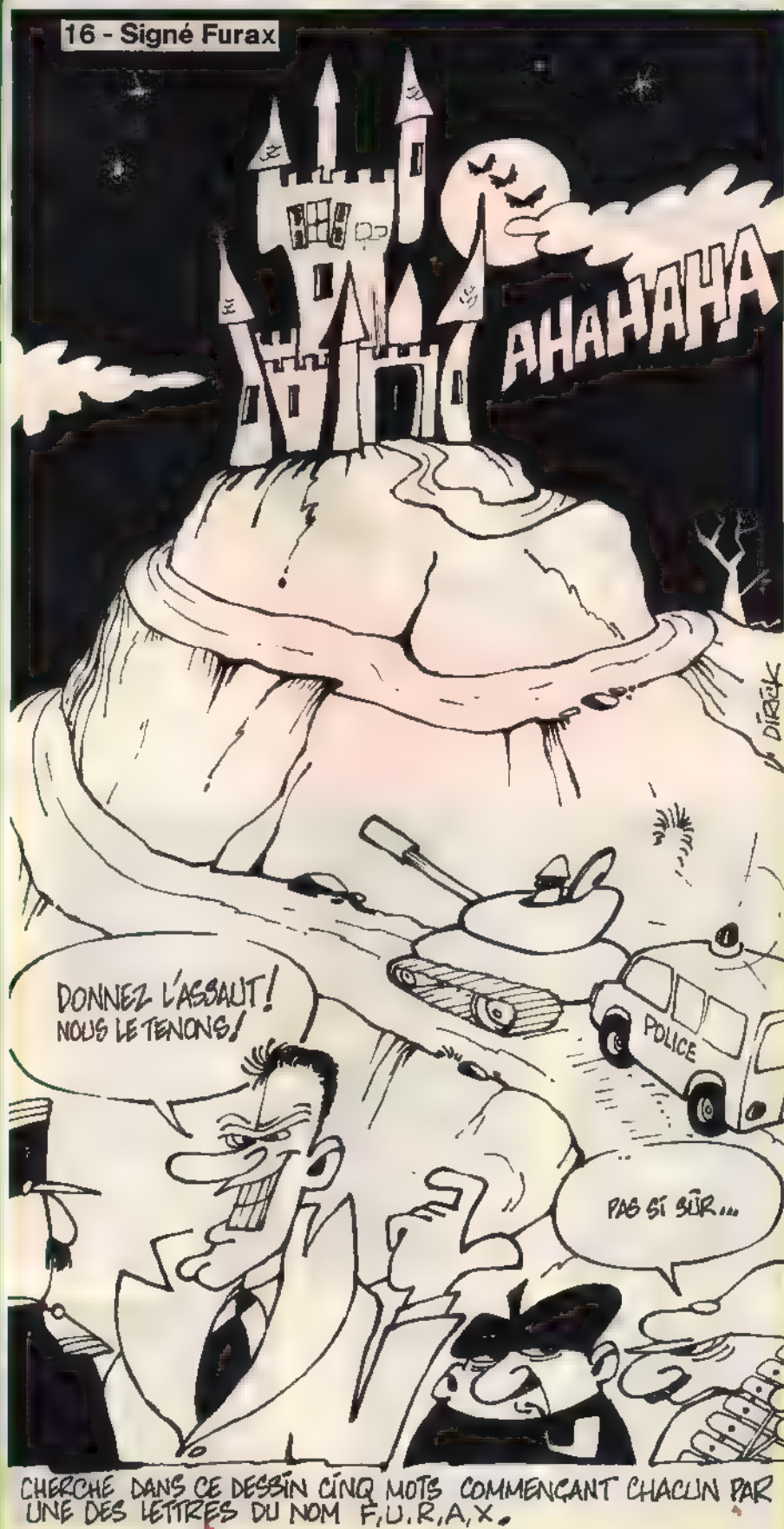


PIF GADGET

15 - Combien sont-ils ?



16 - Signé Furax

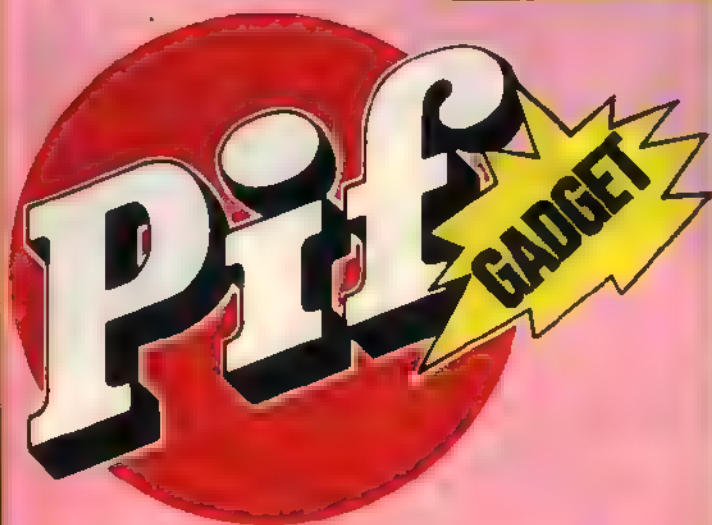




GAGNE UN

pour enregistrer, voir et revoir, à t

GRÂCE AU JEU-CADEAUX PIF-GADGET
GAGNE



● 30 livres racontant la désopilante histoire "SIGNÉ FURAX".

● 60 places de cinéma pour aller voir le film le plus drôle du moment "SIGNÉ FURAX".

Le film "SIGNÉ FURAX" qui paraît actuellement dans toute la France a trois qualités principales qui font son succès :

- d'abord il est très drôle...
- ensuite il propose une mystérieuse énigme...
- enfin il groupe un nombre considérable d'acteurs comiques.

Le concours que voici, basé sur ces trois qualités te propose deux jeux faciles et amusants :

1 - LE JEU DU MOT

Le mot-mystère que tu dois découvrir est caché dans la grille. Pour le faire apparaître, prends un crayon et noircis tous les noms d'acteurs de la liste ci-dessous, qui jouent tous dans "SIGNÉ FURAX".

N	I	T	N	A	T	S
S	D	E	M	O	N	G
P	L	I	L	A	U	Q
I	E	P	A	E	D	A
L	P	R	V	L	E	J
L	O	E	A	T	E	R
E	U	B	S	G	A	V
M	L	O	F	U	R	A
A	A	I	G	E	L	I
E	I	S	A	R	R	A
C	N	T	H	A	L	L
K	T	H	I	B	A	U
E	C	A	U	S	S	I
R	H	E	R	N	A	N

GALABRU - CAUSSE
DARRAS - PASQUET
HERNANDEZ -
SPILLEMAECKER
HALLER - MONDY
GAVEN - TORNADO
THIBAUT - COTTRELL
LEJEUNE - GERRARD
LE POULAIN - PRIEST
DESPROGES - SANDRINE
DEMONGEOT - CLOUTIER
RICH -

Les noms se lisent
droite aussi bien que
gauche et de haut en
bas en haut.
Une même lettre se
trouve dans plusieurs
mots.
Quand tu auras trouvé
tous les noms de la liste
dans la grille, noircis-les
tous seuls dans les cases
blanches au milieu.



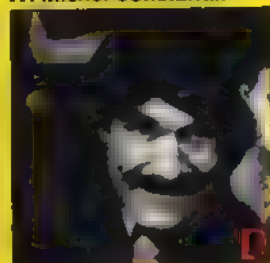
A : Michel Constantin



B : Jean Le Poulain



C : Michel Galabru



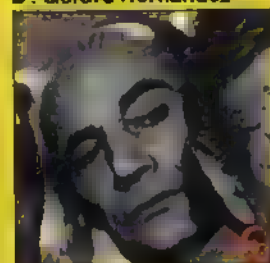
D : Gérard Hernandez



E : Paul Préboist



F : Dany Saval



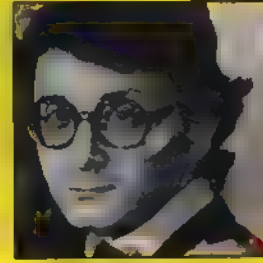
G : Bernard Haller



H : Jean-Pierre Darras



I : Fanny Cottançon



J : Xavier Gelin

MAGNETOSCOPE

gré tes émissions préférées de télé

**- SIGNÉ FURAX AVEC LEQUEL TU PEUX
RAUSSII :**

MYSTERE

tu dois dé-
cette grille.
re prends
la grille,
que voi-
le film

OCCS
OTOE
APTGT
ROTOR
UNER
EGNP
NACS
HLOE
CAND
IBYC
RRDA
TUNR
ONOE
EZML

IG-
-
EN-
CAEL-
CN-
OF-
SNTIN-

luche à
droite à
omme
figurer
ous les
mysté-
paraîtra
estées
le noir.

2 - LE JEU DES PREFERENCES

Voici 10 photos tirées du film
"SIGNÉ FURAX" représentant
10 acteurs jouant un rôle dans
ce film.

Classe ces 10 photos dans l'ordre
de tes préférences, sur "l'échelle
de classement" de ton bulletin-
réponse.

Dans la 1^{re} case, tu inscris la lettre
de la photo que tu trouves la plus
comique. Dans la 2^e case, tu pla-
ces la lettre de la photo qui te
semble un peu moins amusante -
et ainsi de suite - la 10^e et der-
nière case étant réservée à la
lettre de la photo que tu estimes
la moins drôle.

Les gagnants seront les lecteurs
de PIF-GADGET qui, ayant trouvé
le mot-mystère, auront envoyé
l'une des listes de préférences
les plus proches de la liste type
qui sera établie en tenant compte
de l'ensemble des réponses des
concurrents.

POUR AVOIR LE MAXIMUM DE CHANCES DE GAGNER.

● Utilise uniquement le BULLE-
TIN-REPONSE.

● Ecris lisiblement, sans ratures.

● Découpe, puis colle ton bulle-
tin-réponse au verso d'une carte
postale à gauche, côté corres-
pondance. (ne mets pas
cette carte sous
enveloppe).

● Affranchis
suffisamment cette
carte postale, et
mets-la à la poste
pour qu'elle
parvienne avant le
30 avril 1981 à l'adresse
suivante :

PIF GADGET

Jeu-cadeaux SIGNÉ FURAX

126 rue Lafayette

75461 PARIS CEDEX 10- B.P. 90

(Attention : c'est la date d'arrivée
de ta carte postale à PIF-GADGET
et non la date de départ qui
compte).

Réservé à la France Métropoli-
taine.

BULLETIN-RÉPONSE

JEU-CADEAUX "SIGNÉ FURAX"

Le mot mystère est :

MA LISTE DE PREFERENCES

NOM

PRENOM AGE

ADRESSE

CODE POSTAL

1 ^{er}	
2 ^e	
3 ^e	
4 ^e	
5 ^e	
6 ^e	
7 ^e	
8 ^e	
9 ^e	
10 ^e	

PIF-GADGET

Jeu-cadeaux SIGNÉ FURAX

126 Rue Lafayette
75461 Paris Cedex 10
B.P. 90

signé
FURAX

A DECOUPER
ET A COLLER
AU VERSO D'UNE
CARTE POSTALE.

**INSCRIS CE
MOT MYSTERE
DANS LA CASE
RESERVEE
DE TON
BULLETIN
REPONSE**

SOLUTIONS Journal des Jeux

1 - JEU A POINTS

C'est l'Arc de triomphe qui a disparu.

2 - LABYTELEPHONE

Fouvreaux a le poste N° 3.

3 - QUE DIT-IL ?

Les mots inversés sont: grave et désespérée; préoccupante et catastrophique, mains et mei leur

4 - JEU DE BULLES

White, (celui qui est habillé de blanc) dit: "Mon cher Black, nous allons mettre Furax en prison". Black lui répond "J'irai même plus loin, mon cher White, nous allons mettre Verax sous les furous". "Hé oui" répond White, "Sky" ajoute Black.

5 - CODE

Grougnache et Klakmuf.

7 - LE BON SENS

B - D - A - C.

8 - REBUS

Six, Nid, Et, Fût, Rat, Xe.

10 - CODE

Black and White demandent renforts.

11 - ANOMALIES

La route du bas n'a pas de fin, celle du haut semble s'envoler, la tour de gauche a un toit posé à l'envers, la grande porte du château est renversée, les volets de la fenêtre sont horizontaux.

12 - LES JUMEaux

Les jumeaux se reconnaissent à leur grosse moustache, l'un d'eux est le premier en haut du dessin à droite.

13 - LES SEMBLABLES

Les deux cœurs semblables sont les deux plus gros.

14 - COUP D'ŒIL

Il y a 17 bouteilles.

15 - COMBIEN SONT-ILS ?

On voit 6 gendarmes.

16 - SIGNE FURAX

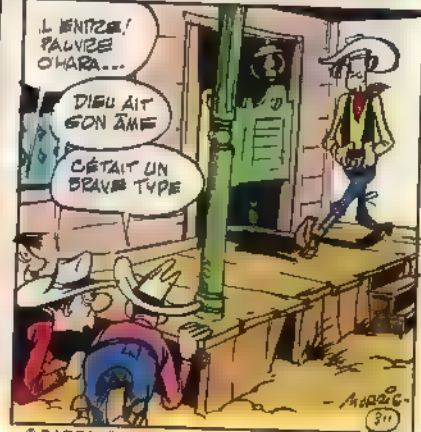
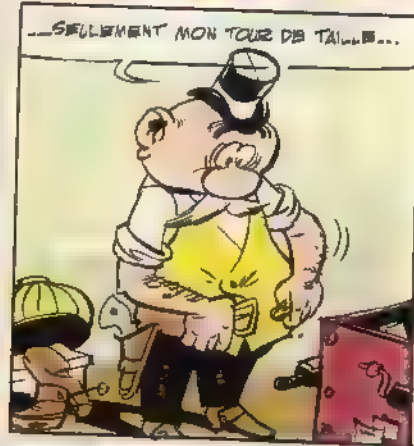
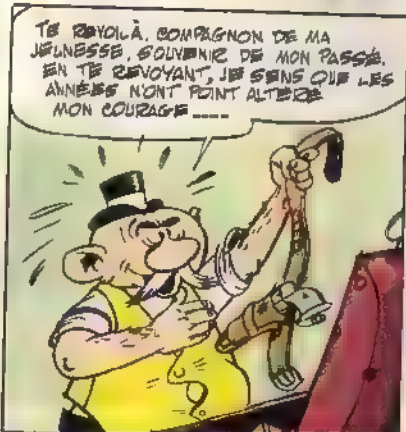
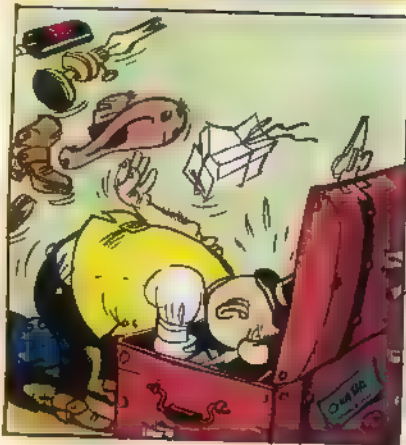
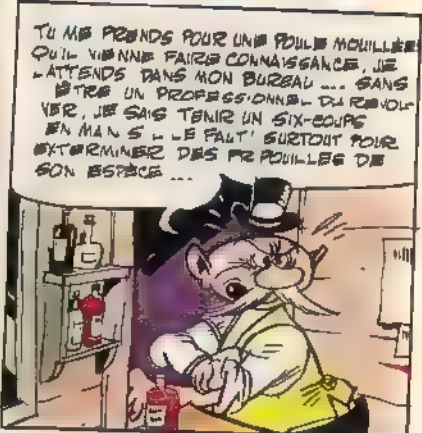
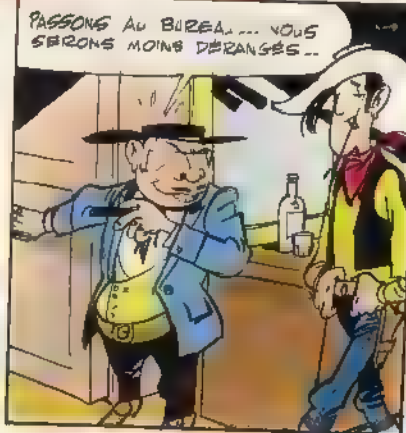
F comme fenêtre, U comme uniforme, R comme route, A comme Arbre et X comme Xylophone.

Quel est le plus court chemin pour arriver à ton "Spécial Jeux" ?



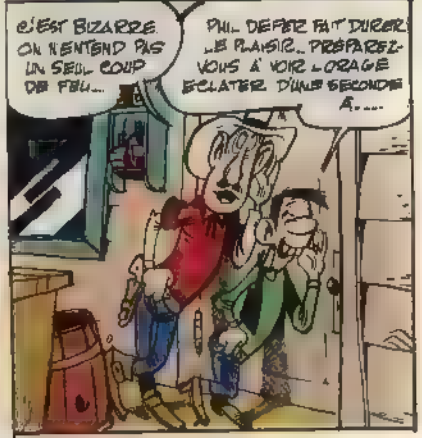
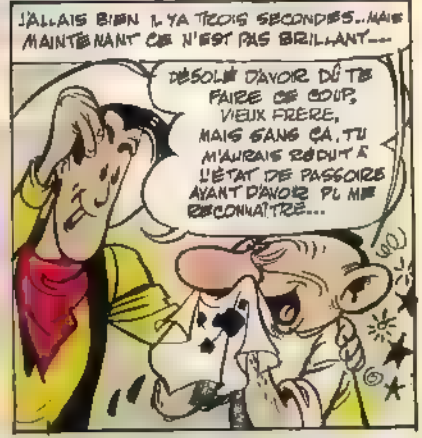
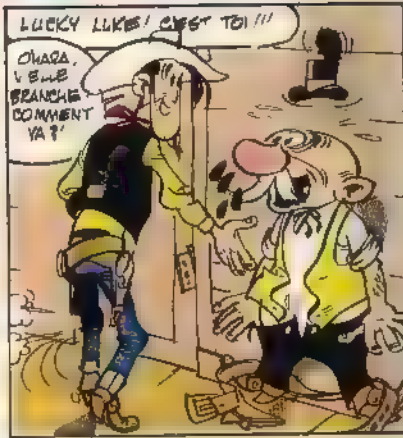
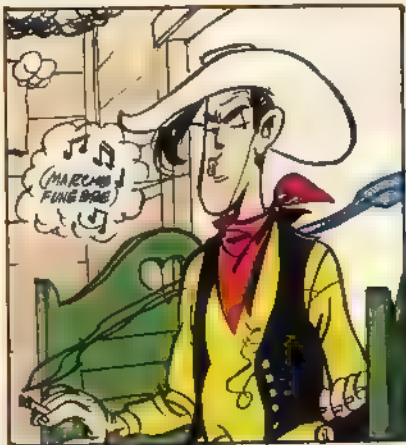
Lucky LUKE et PHIL DEFER

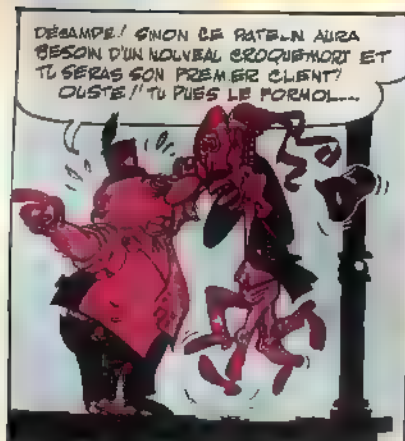
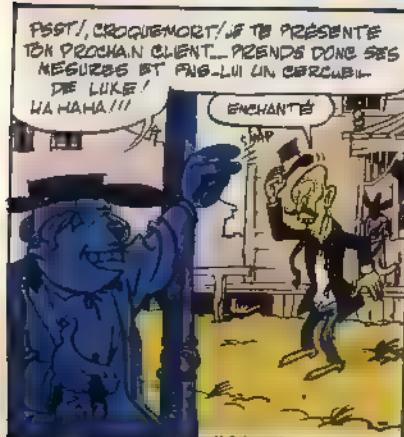
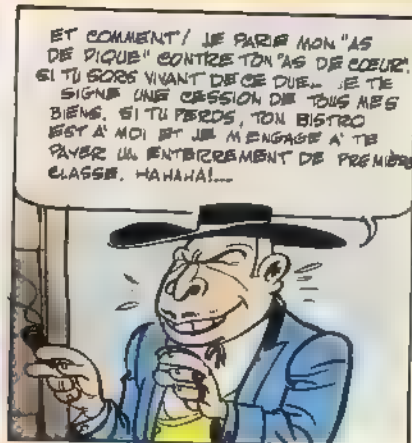
Résumé : O'Sullivan, propriétaire de "L'As de pique" a fait appel à un tueur professionnel, Phil Defer. Lucky Luke se fait passer pour lui.

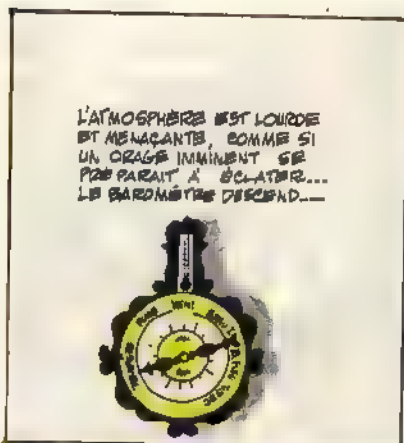


TEXTE ET DESSINS MORRIS

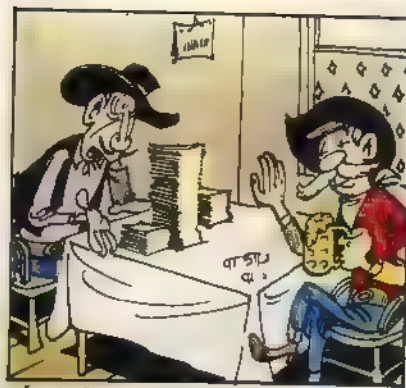
© DARGAUD Editeur - Paris 1971 - D'après MORRIS



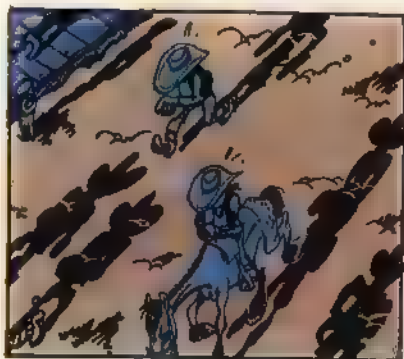




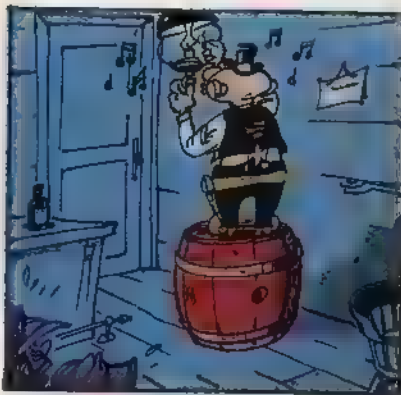
AU FUR ET A MESURE QUE LE SOLEIL DESCEND ET QUE L'INSTANT DECISIF DU CREPUSCULE APPROCHE, LA TENSION AUGMENTE PARMI LES VILLAGOIS DE ROTTLENOCK-GULCH...



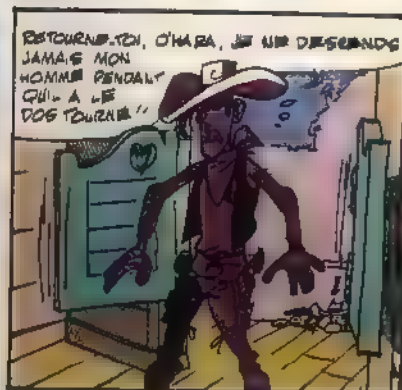
MEME LES PARIEURS SONT MALHEUREUX, NE SACHANT TROUVER PERSONNE ASSEZ FOU POUR RISER LE MOINDRE SOU SUR OHARA...



...BIENTOT LES OMBRES S'ALLONGENT ET LES BADAUDS SE DIRIGENT VERS LE BAR DE L'AS DE COEUR POUR ASSISTER AU "REGLIMENT DES COMPTES"...



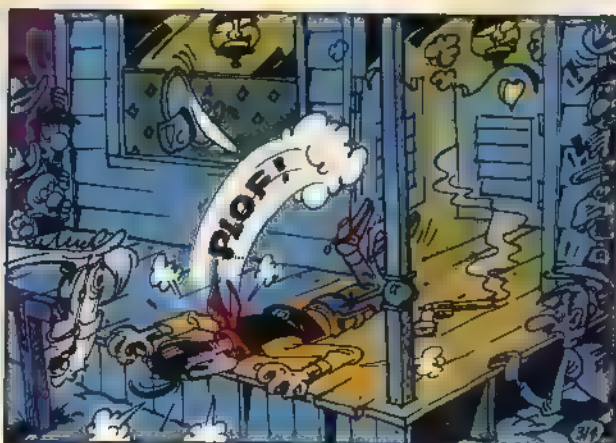
MAIS A L'ETONNEMENT DES CURIUX, OHARA DEMEURE CALME ET SEREN...

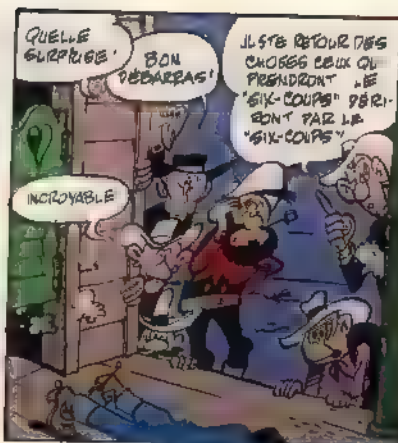


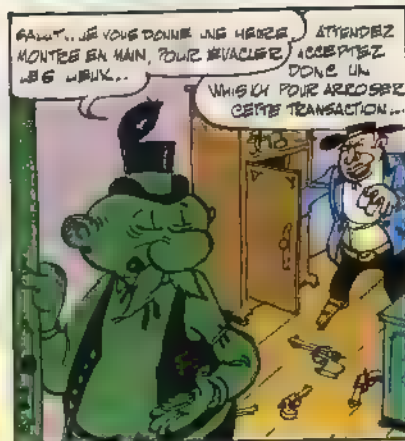
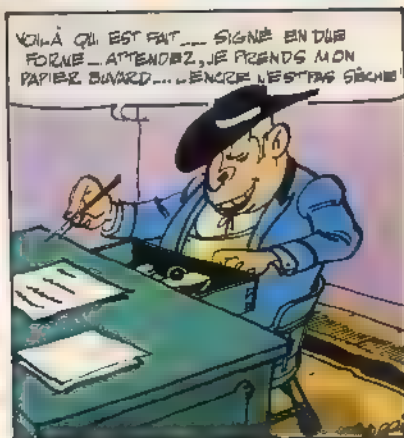
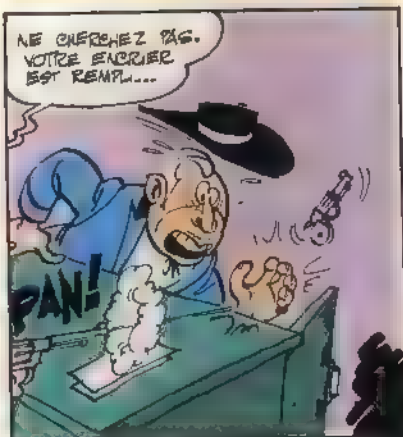
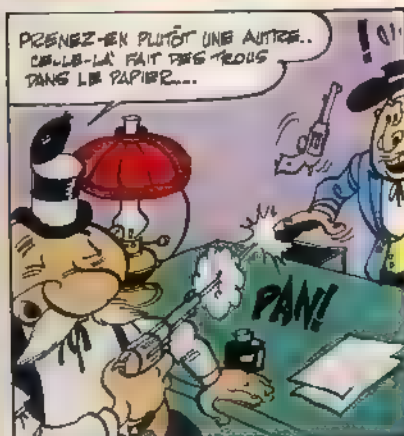
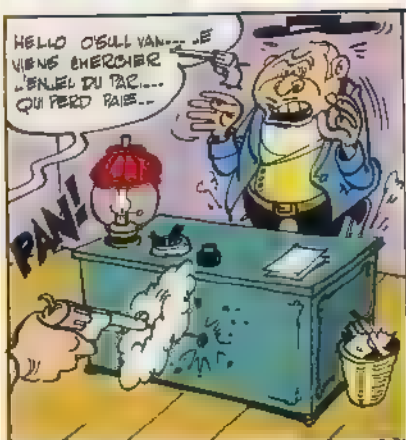
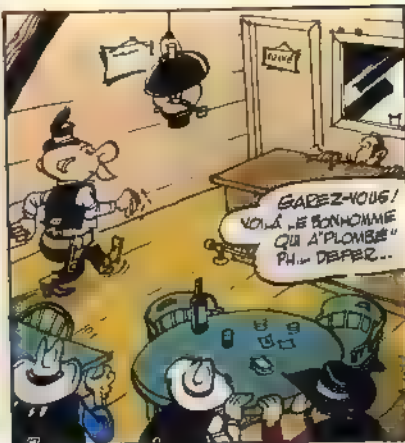
RETOURNEZ-VOUS, OHARA, JE NE DESCENDS JAMAIS MON HOMME PENDANT QU'IL A LES DOS TOURNES...



OK...TU L'AURAS VULU...









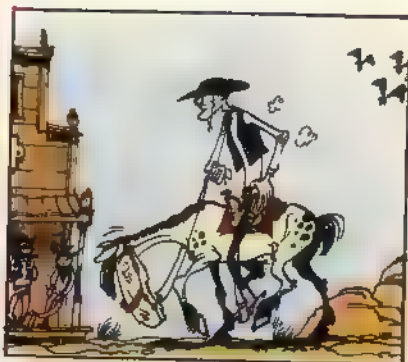
VOUS AVEZ ENTENDU ?... O'SULLIVAN QUITTE LA VILLE ET REJETE SON BISTRO A D'HAVAL...

TANT MEUX ! ON VA ENFIN POUVOIR RESPIRER

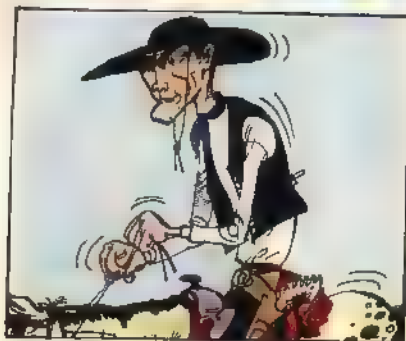
IL AURA PEUS PEUR DEPUIS CE DUEL...



BOTTLENECK... GUCH SEMBLE AVOIR RETROUVÉ LA TRANQUILLITÉ, ET DÉJÀ O'SULLIVAN SE PRÉPARE À PARTIR...



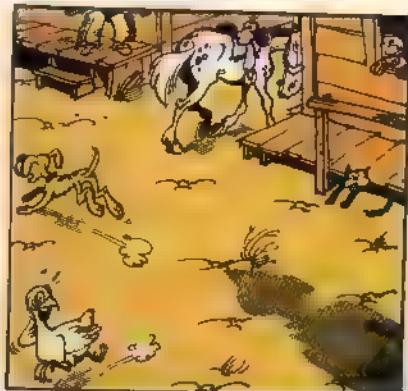
...LORSQU'ON VOIT UN INCONNU GRAND ET MAIGRE, À LA MANIÈRE SINISTRE, ESPERONNIER SA MONTURE PATIGUÉE DANS LA DIRECTION DU BAR DE 'LAS DE PIQUE...



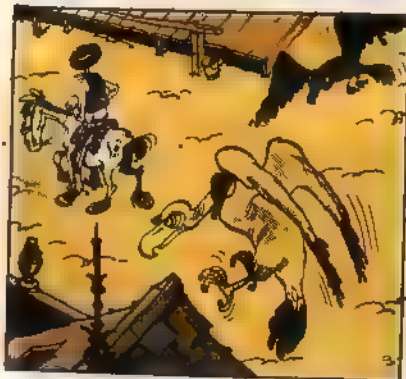
SON AIR KRANIEUR, SES POMMETTES SAILLANTES ET LES MARQUES TAILLÉES DANS LA CROSSE DE SES "SIX-COUPS" TRAHISSENT SON MÉTIER DE TUEUR MERCENAIRE. LE MEURTRE EST ÉCRIT SUR TOUTE SON INQUISTANTE PERSONNE.



SES YEUX SOURNOIS ET MÉFIANTS SEMBLENT SURVEILLER TOUTS LES CÔTÉS À LA FOIS...



D'INSTINCT, TOUTES LES BÊTES S'ÉCLIPSENT DEVANT LUI, EXCEPTÉ...

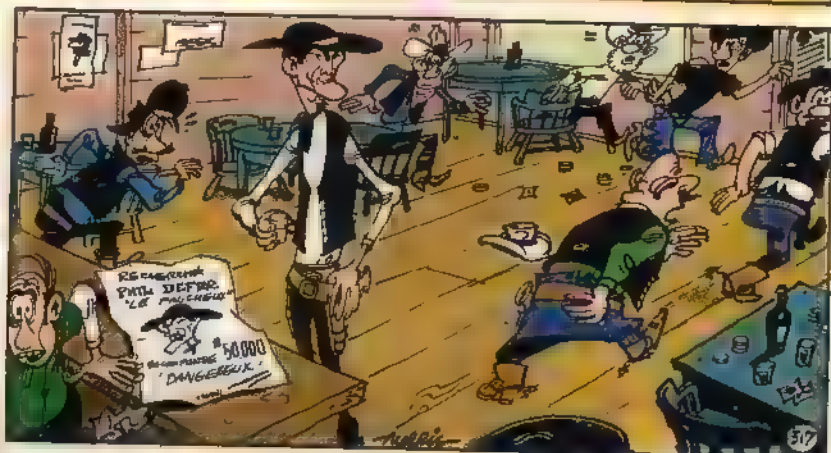


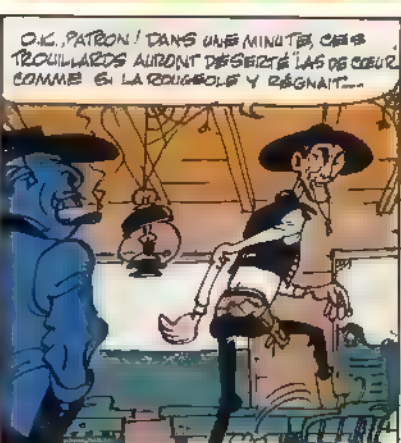
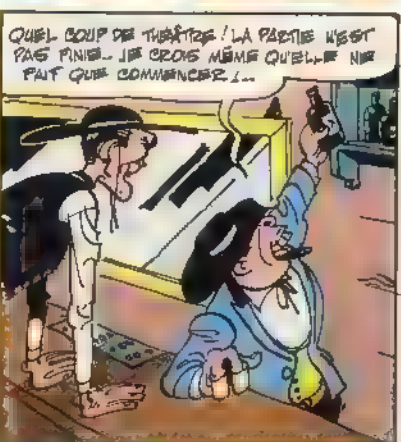
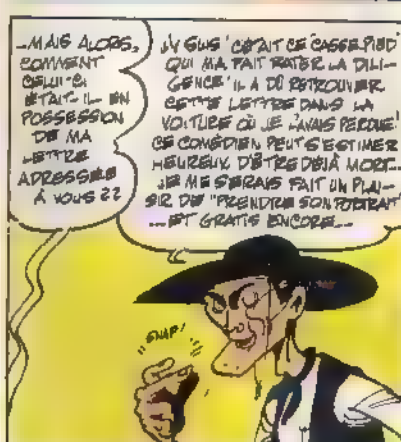
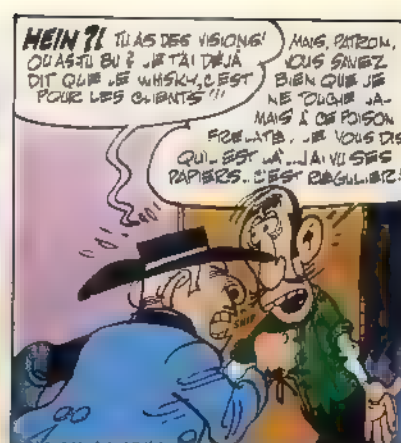
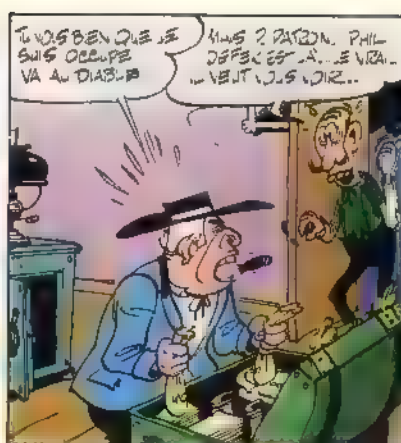
...QUELQUES SINISTRES OISEAUX DE PROIE QUI, PLANANT DE TOIT EN TOIT, LE SUIVENT PARTOUT...

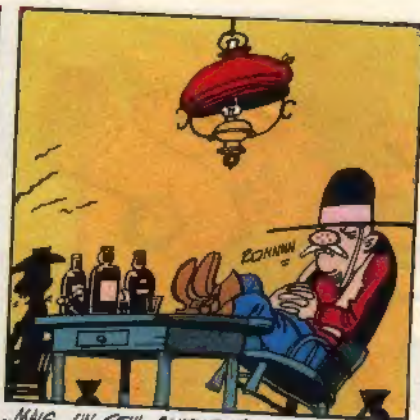


LE PATRON IL FAIT SES PASSAGES... QUI PUIS-IL ANNONCER ?

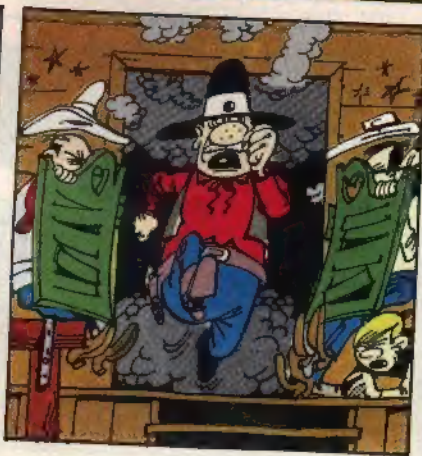
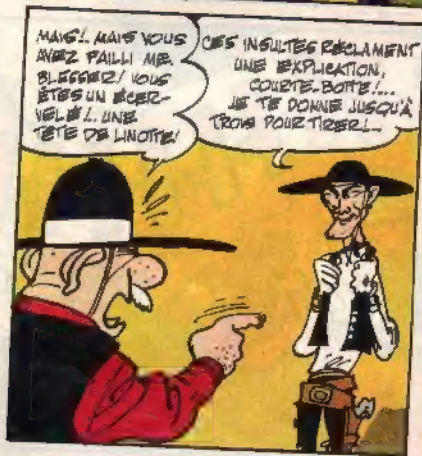
VOUS ! MA CARTE, PETIT







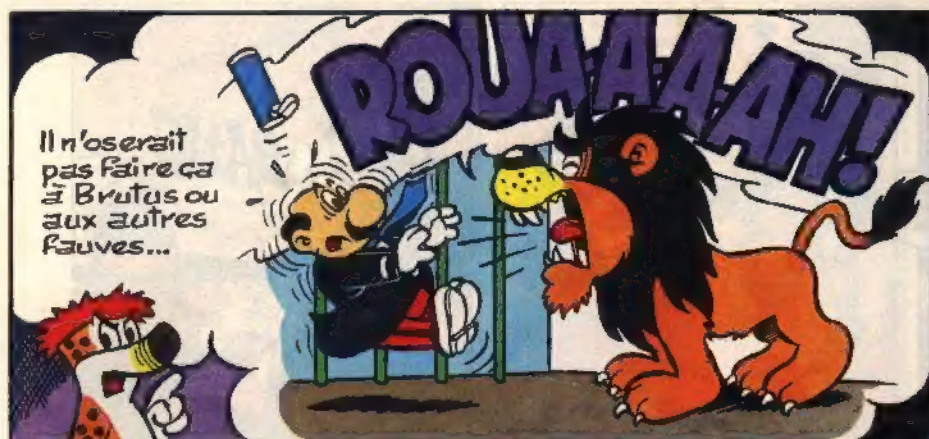
...MAIS UN SEUL CLIENT, TROP ABORDABLE, IGNORE CE QUI SE PASSE AUTOUR DE LUI...



Lucky Luke pourra-t-il vaincre un tireur aussi redoutable que Phil Defer? La suite, la semaine prochaine.

LÉO

bête à PART





Dytiscus marginalis



Bzzz

cordulegaster
sp.



Vanessa
io



Gonepteryx cleopatra

Bzzz



la semaine
prochaine

Bzzz



Libellula
sp.



Stenobothrus
maenonius



Gonepteryx namini



Abilcain
Caltroni/romi

Vanessa
cardui



Bombus
lucorum



Ton gadget


LE BZZ...BZZ

pour imiter tout insecte volant,
du moustique à l'abeille,
de la mouche au bourdon

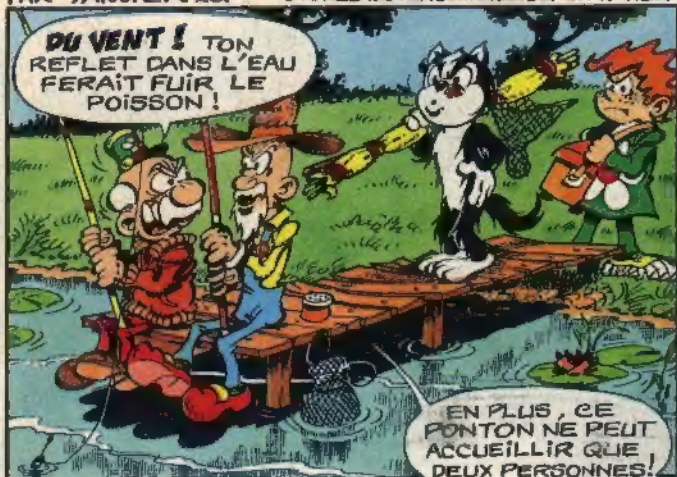
50 JEUX

Patrick Baudry
le futur
spationaute
français
te raconte

LUCKY LUKE
contre
PHIL DEFER



HERCULE



3-81



1865

© Ed. VAILLANT

BAZAR DE GRIMLOT !
J'EN SUIS SÛR, C'EST UN COUP D'HERCULE !

CRAC

